

GRATIS CON PSM... ¡UN LIBRO DE TRUCOS!

¡¡SORTEO ALUCINANTE!! 10 JUEGOS COMPLETOS DE DEAD OR ALIVE

Edición Oficial Española

PlayStation™ Magazine

Número 20

975 Ptas.

8 414090 112772 00020

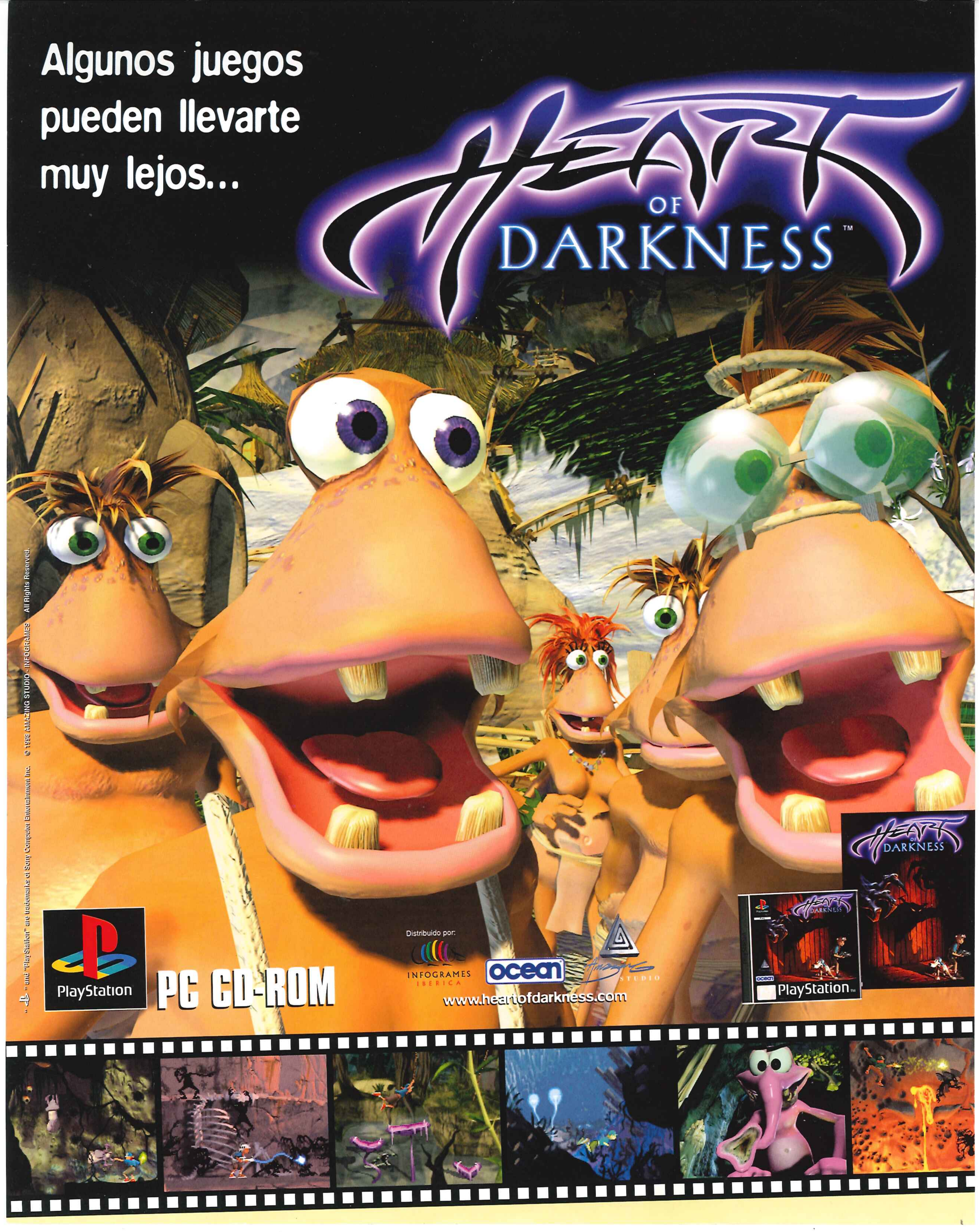
CRASH 3... ...MAREMOTO EN CIERNES

ANÁLISIS:
- VIGILANTE 8
- KULA WORLD
- COLIN MCRAE RALLY
- BOMBERMAN
- DEAD OR ALIVE
- HEART OF DARKNESS
- Y MUCHOS MÁS...

SPYRO LA SORPRESA DEL AÑO

METAL GEAR UN ESPÍA AL ACECHO

La revista PlayStation más vendida del mundo


Algunos juegos
pueden llevarte
muy lejos...
HEART OF DARKNESS™
" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1998 AMAZING STUDIO - INFOGRAMES All Rights Reserved.
PlayStation
PC CD-ROM
Distribuido por:
INFOGRAMES
IBERICA
ocean
Amazing
STUDIO
www.heartofdarkness.com
HEART OF DARKNESS
PlayStation

Editorial

PSX 2 está en camino, y esta vez va en serio. Tokunaka ha hablado al fin. En una entrevista publicada en el semanario americano *Business Weekly*, el presidente de los presidentes de Sony afirmó lo que Kutaragi no quiso o no pudo decir en Atlanta: que ya se han iniciado negociaciones con varias compañías para la fabricación de La Esperada Sucesora, y que ésta se encuentra en avanzada fase de desarrollo.

Tras el hermetismo al que Sony nos tenía acostumbrados, es lógico preguntarse por qué llegan ahora estas declaraciones. ¿Responden acaso a la próxima aparición de Dreamcast de Sega, cuyo anuncio confluye con rumores sobre el denominado Project X de la compañía americana VM Labs? ¿Y qué hay de 64DD?

El horizonte consolero de 1999 será fascinante. Sin embargo, el dilema fundamental no es qué máquina se anticipará en lanzamiento a qué otra, sino qué comportamiento empresarial adoptará cada compañía y, en nuestro caso, qué política piensa aplicar Sony respecto a los más de 30 millones de propietarios de PSX en todo el mundo. ¿Habrá compatibilidad de títulos? Lo creemos posible. ¿Habrá trato preferente para los usuarios de la gris original en la adquisición de PSX 2? No podemos afirmarlo, pero confiamos en que Sony sabrá cuidar de sus incondicionales de un modo u otro.

Empar Revert

¿QUÉ TE AGUARDA EN EL CD?



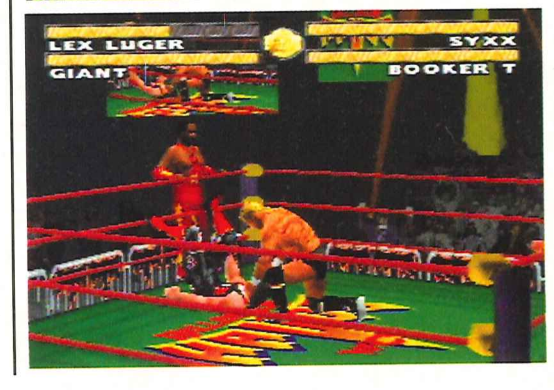
*CD incluido sólo para su distribución en España.



De estas diez demos, ocho son jugables, y una de ellas es *Gran Turismo*. Te recomendamos que vueles raudo a la página 90, que es donde explicamos con detalle cómo disfrutar del asombroso contenido del CD.







GRAN TURISMO **Jugable**
El mejor juego de carreras para PlayStation del momento. Probablemente, el mejor que ha habido jamás. Pruébalo ahora.

COLIN McRAE RALLY **Jugable**
Un título tan jugable con *Gran Turismo*, pero en modalidad rally. De los creadores de *TOCA: Touring Cars*.

BOMBERMAN **Jugable**
Resultado de la conversión a 3-D del clásico puzzle explosivo.

DEAD OR ALIVE **Jugable**
Estupendo juego de lucha con señoras estupendas.

DEATHTRAP DUNGEON **Jugable**
Aventura gótica con un robusto elemento de rol.

KLONOA **Jugable**
Plataformas japonesas en un entorno 2,5-D.

WARGAMES **Jugable**
Donde juego y guerra se alían.

WCW NITRO **Jugable**
Hombres con mallas se coligan en agresivos abrazos.

CIRCUIT BREAKERS **Preview**
Diversión de gigantes con coches enanos.

GRAVITATION **Preview**
Nos despedimos con una sorpresa...







Sumario

31 agosto 1998

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.
Directora edición española: **Empar Revert**
Jefa de redacción: **Magda Rosselló**
Webmaster: **Amadeu Brugués**

Maquetación Electrónica
Lluís Guillén

Colaboradores
Asunción Guasch, Miquel López, Arnau Marín, Alberto Minaya, Javier Moncayo, Carlos Robles, Eduardo Rodríguez, Ana Sedano, Carles Sierra, Zoraida de Torres y Domènec Umbert.

Dirección Editorial
Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad
Directora de ventas: **Carmen Ruiz**

Madrid:
Elena Cabrera
Gobelas, 15 planta baja 28023 Madrid
Tel: (91) 372 87 80 Fax: (91) 372 95 78
Barcelona:
Carmen Martí
Pº San Gervasio, 16-20 Esc. A, Entlo. 2ª, 08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66 Fax: (93) 212 62 55

Publicidad de consumo
Alba Fernández
C/ Monestir, 23. 08034 - Barcelona
Tel: (93) 280 43 44 Fax: (93) 280 39 74

Suscripciones
Manuel Núñez Tel: (93) 323 20 76

Redacción PlayStation Magazine
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, Esc. A, Entlo. 2ª
08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66 Fax: (93) 212 62 55

Filmación y fotomecánica
MC Ediciones
Monestir, 23 - 08034 Barcelona

Impresión
Printer IGSA
Tel: (93) 631 02 04 Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución
Coedis, S.A.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.
DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo **CADE, S.A.** de C.V.
Lago Ladoga nº220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados Publicaciones CITEM D.F. Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite) Número en reserva al título en derechos de autor (en trámite)

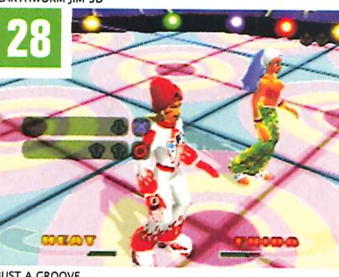
Edita
MC Ediciones, S.A.
Administración
C/ Monestir, 23, 08034 - Barcelona
Tel: (93) 280 43 44 Fax: (93) 280 39 74

Solicitado Control O.J.D.





EARTHWORM JIM 3D



BUST A GROOVE



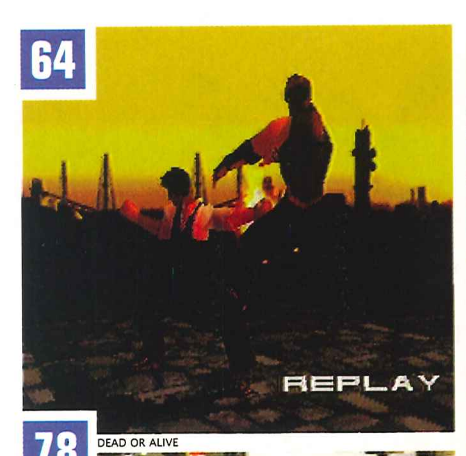
BUSHIDO BLADE 2

PRIMER CONTACTO



PREPLAY





DEAD OR ALIVE



MR DOMINO



METAL GEAR SOLID



CRASH 3

78
VIGILANTE 8



SPYRO



REPORTAJE GRÁFICOS

PLAYTEST







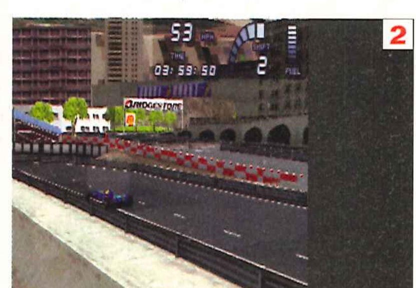
REPORTAJES

SECCIONES

Busca aquí noticias mil, mega concursos, respuestas a tus preguntas y profecías mensuales...









[1] Es todavía muy pronto para valorar *Formula 1 '98*, pero por las imágenes estarás de acuerdo en que la cosa ha empezado bien. [2] Encontrarás los circuitos más recientes y motores de última generación. [3] El título promete choques más dinámicos y realistas.

F1 '98 PISA EL ACELERADOR

PRIMER VISTAZO A LA NUEVA ENCARNACIÓN

El mes pasado te prometimos que regresaríamos con más detalles sobre *F1 '98*. Pues bien, las primeras imágenes y detalles de la esperadísima continuación del título más vendido de Psygnosis, *Formula 1*, han llegado por fin a la redacción de *PSM*.

Formula 1 '98 conserva la misma opción de pantalla partida y variedad de perspectivas que *F1 '97*, pero ha introducido importantes cambios en la inteligencia artificial de los coches de la CPU para terminar de una vez por todas con el feo efecto de «tren borreguero» que producían en las dos primeras entregas. En términos gráficos no hay innovaciones sustanciales, si bien se han mejorado los coches y se han insertado pistas más dinámicas, lo que proporcionará giros y colisiones mucho más realistas. Los automóviles incorporan ahora espejos retrovisores, así que los conductores podrán calcular con mayor precisión el momento adecuado para obstaculizar el paso a los competidores. En esta nueva versión también se ha aplicado animación a partes del escenario que no pertenecen estrictamente a la carrera, como el público en las gradas, los márgenes del circuito, etcétera.

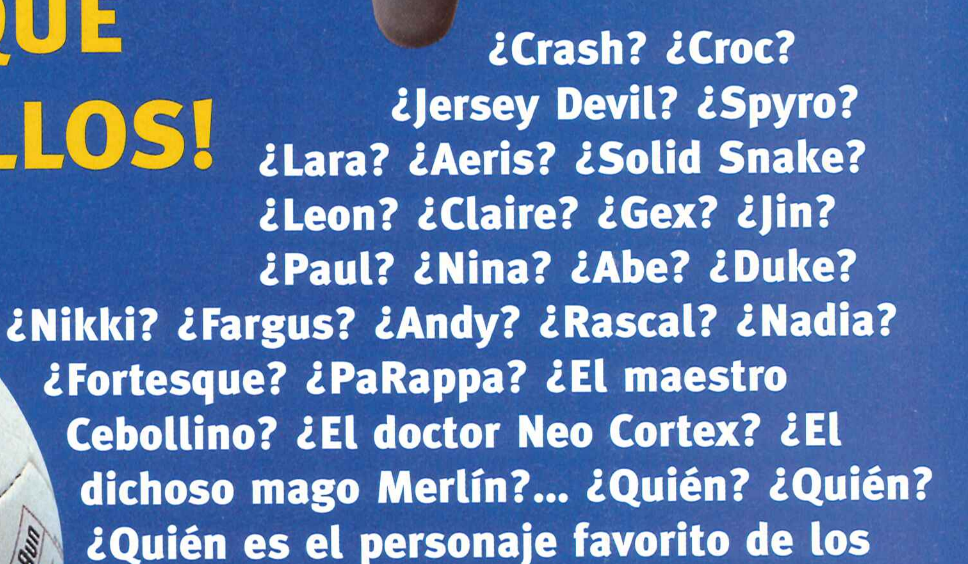
Y, por fin, *F1 '98* cuenta con la captura de movimiento de los mecánicos de boxes que se merece, que corren raudos a asistir a los corredores, bombear gas o limpiar los parabrisas de los autos. La opción de cable de enlace (injustamente eliminada en *F1 '97*) hace de nuevo su aparición en esta secuela, lo que permite que jueguen cuatro personas a la vez. El título, que estará completamente traducido al castellano, cuenta con dos comentaristas de excepción: Balba G. Camino, campeona de España en el Campeonato de Clásicos, y Jaime Sornosa, alias «Correcaminos».

Balba ha participado en la Copa Megane y corre en la actualidad en el Campeonato de Fórmula Lotus. Cuenta, además, con experiencia como comentarista de carreras de coches, dado que retransmite los grandes premios automovilísticos en la cadena de televisión regional *Telemadrid*. Sornosa ha sido campeón de España en varias categorías y dirige el espacio de televisión *Turbo*.

Como ya te comentamos en *PSM* 19, Visual Sciences, un equipo de desarrollo escocés nuevo en el mundo de la Fórmula Uno, ha recogido el testigo de Bizarre Creations. Por ahora todo indica que acabarán la carrera con éxito.

Los coches se cruzan en tu camino como un taxi en plena Gran Vía madrileña.

TENEMOS 240 ESFÉRICOS DEL MUNDIAL FRANCIA '98 BRINCANDO POR TODA LA REDACCIÓN... ¡Y NO SABEMOS QUÉ HACER CON ELLOS!



¿Crash? ¿Croc? ¿Jersey Devil? ¿Spyro? ¿Lara? ¿Aeris? ¿Solid Snake? ¿Leon? ¿Claire? ¿Gex? ¿Jin? ¿Paul? ¿Nina? ¿Abe? ¿Duke? ¿Nikki? ¿Fargus? ¿Andy? ¿Rascal? ¿Nadia? ¿Fortesque? ¿PaRappa? ¿El maestro Cebollino? ¿El doctor Neo Cortex? ¿El dichoso mago Merlín?... ¿Quién? ¿Quién? ¿Quién es el personaje favorito de los lectores de *PSM*?

Escríbenos y dinos cuál es tu personaje favorito de PlayStation y a qué juego pertenece. Si eres uno de los 240 primeros remitentes, uno de nuestros balones ¡será tuyo!





Reunimos en esta columna los cotilleos, rumores, comentarios y demás del complejo y apasionante mundo de la industria...

BILL GATES, CON UN PIE EN PSX
¿Quién dice que las consolas tienen los días contados? Si es así, ¿cómo es que a Bill Gates le ha dado por fijarse en PSX? Microsoft ha firmado un acuerdo con Psygnosis para la conversión de algunos de sus títulos más populares de PC a PSX. Los primeros juegos originarios de Windows que podrás disfrutar en la gris serán *Age Of Empires*, *Moto Cross Madness* y *Urban Assault*.

FIRME AQUÍ, POR FAVOR
Infogrames Multimedia ha firmado un acuerdo con Funsoft Holding para la adquisición de su compañía de distribución en España, Arcadia Software, S.A. Arcadia, no obstante, continuará distribuyendo en exclusiva los productos de Funsoft en España.
Infogrames ha anunciado también su participación en la creación del primer canal de televisión europeo especializado en juegos interactivos, que será operativo en Europa a partir del próximo otoño.

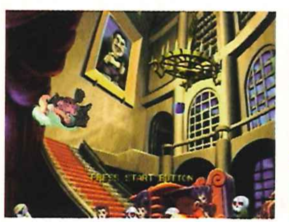
CAMINO DE ROSAS
Konami, la famosa compañía japonesa de desarrollo de juegos, ha anunciado sus cifras de ventas del pasado año fiscal: 678,96 millones de dólares (unos 101.850 millones de pesetas), que le reportaron a las compañía unas ganancias de 47,21 millones de dólares (7.081 millones de pesetas), con un crecimiento de un 30% por año. Estos números consolidan a Konami como la segunda compañía japonesa más importante en su campo.
Sus ventas crecieron fuera de Japón un 300%, y Europa se ha consolidado como el segundo territorio más importante de ventas de Konami después de Japón.

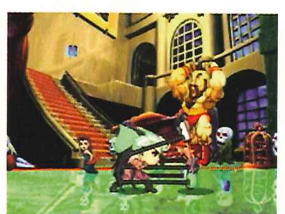
¡QUE VIENE!
Según declaraciones del Presidente de Sony Computer Entertainment, Teruhisa Tokunaka, Sony ya ha contactado con varios desarrolladores para la fabricación de la famosa PSX 2.
Tokunaka dijo que la inclusión de un sistema DVD para su nueva máquina es más que probable, y aseguró por primera vez que el desarrollo de «La 2» de Sony está bastante avanzado.
Su lanzamiento se producirá probablemente alrededor del último trimestre de 1999.

ORIENT EXPRESS

¿QUIERES SABER ANTES QUE NADIE QUÉ ESTÁ DE MODA EN JAPÓN? EL HOMBRE DE *PSM* EN JAPÓN POSEE LA CLAVE A ESA PREGUNTA.









Las monadas del título *cosplay* de Capcom, *Pocket Fighters*. Espera su aparición en Europa este otoño de la mano de Virgin.

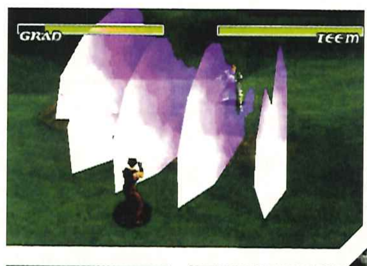
LOCOS DE ATAVÍO

Publicado en Japón el año pasado, *Pocket Fighters* de Capcom fue un soplo de aire fresco para la, al parecer, interminable serie de títulos *Street Fighter*. *Pocket Fighters*, que toma prestados 10 personajes de juegos de Capcom como *Street Fighter 2*, *Street Fighter 3*, *WarZard* y *Vampire Saviour* y los «súper deforma» (o sea, cuerpos pequeños, cabezones y ojos aún más grandes), es un juego muy adecuado para niños. Sólo hay tres movimientos —patada, puñetazo y ataques especiales— y tres botones que pulsar.

Pocket Fighters es también un gran lanzamiento para los fans del *cosplay*, abreviación en inglés de «juego de disfraces». El *cosplay* es la moda japonesa entre los *otakus* (fans obsesivos) de disfrazarse como sus personajes favoritos de manga o videojuegos. Dichos *otakus* se alegrarán al saber que en *Pocket Fighters* cada personaje puede cambiar su vestimenta, y que, según el traje escogido, varían los combos que éstos pueden efectuar.

Los movimientos también dependerán del éxito que obtengan los personajes en la partida. Debes recoger joyas durante toda la pelea: cuantas más tengas, más aumentará tu potencia y velocidad. También es posible robar joyas al rival e incrementar así tu poder mientras reduces el suyo.

Como en la mayoría de títulos de *cosplay*, todos los personajes son muy monos y alardean de muchos ataques animados con humor. Que éste y otros juegos de *cosplay* lleguen a Europa es improbable, pero ¿y si resulta que tienes que ir a Japón pasado mañana a ver a tu abuela?









Escenas del brillante *beat 'em up* en 3-D de Koei, *Destrega*. Esto sí que es magia...



VUELVE LA DINASTÍA

Tras el éxito de *Dynasty Warriors*, Koei ha vuelto con su último *beat 'em up* en 3-D, *Destrega*. Previsto para otoño, *Destrega* ha sido desarrollado por Omega Force, el equipo responsable de *Sangoku Musou*, un juego de armas/lucha de gran éxito para PlayStation. Omega Force ha introducido un nuevo y flamante sistema de juego para controlar la mezcla de magia y ataques especiales de *Destrega*.

Como siempre, los botones del pad controlan los diversos ataques mágicos. Los botones controlan la velocidad, fuerza y ángulo de ataque (alto, medio y bajo), y puedes preparar diferentes combos de ataque con una combinación de los tres. A estos ataques personalizados se les designará su propio sonido en el juego, así que, tras unas horas, podrás reconocer el ataque de tu oponente y reaccionar en consecuencia. Según los desarrolladores, esto creará un ritmo de juego que distinguirá *Destrega* del resto de los juegos en el mercado.

Los ataques pueden efectuarse en cualquier dirección y, en un alarde de innovación, *Destrega* presenta además un fondo interactivo. Otras características incluyen un argumento con mayores tintes de aventura, 12 personajes y unos vistosos mapas de texturas para el entorno de juego. Todavía es pronto, pero diríase que Koei tiene entre manos otro *Dynasty Warriors*.

DRAGONES Y MAZMORRAS

Otro lanzamiento de Koei previsto en breve es *Zill O'll*, un juego de rol heroico/de fantasía. Con personajes creados por Matsuya (responsable de la serie japonesa *Monsters Of The Wizardry*), la característica más notable de *Zill O'll* es que pue-





Ejemplo de cómo *Zill O'll*, el RPG de fantasía de Koei, te permite diseñar tus propios personajes. Eso sí, ni idea de quién es el dragón morado ése...

des diseñar tu propio personaje: nombre, género, habilidades especiales e incluso color del pelo.

La personalización no acaba ahí. Los jugadores podrán alterar seis de las características del personaje a lo largo del juego, incluyendo su valor, combatividad e incluso curiosidad. Esto conformará el «alma» del personaje, un toque personal que llega incluso a afectar a la perspectiva empleada en el juego: una en primera persona que se usa en ciertos momentos del juego. Con espectaculares ángulos de cámara y algunas pasmosas secuencias de gráficos por ordenador, puedes esperar que *Zill O'll* sea uno de los mejores rivales de *FFVII* que saldrán en otoño.

CON LAS MANOS EN LA MASA

«Las lágrimas derramadas mejorarán la comida...» No es la más seductora de las frases de reclamo para un juego PlayStation, pero va que ni pintado para el último lanzamiento del pequeño desarrollador Nippon Ichi. *Cooking Fighter*, un juego de rol de acción con un, ejem, giro culinario, es un baturrillo de modos de historia y batalla acerca de la búsqueda de ingredientes con los que preparar el plato definitivo. Tras localizar tu ingrediente, aparecen junto a él una serie de burbujas azules, cada una de las cuales representa un modo distinto de cocinarlo (hervido, frito, etc.). Si tenemos en cuenta los juegos que corren, quizá *Cooking Fighter* no suene como el más interesante de los lanzamientos. Pero la perspectiva de ser atacado por unos tallarines, más la compatibilidad con Dual Shock (los jugadores *sentirán* sus enfrentamientos con los rábanos), no es algo muy usual, desde luego.

SE BUSCA

Con *Resident Evil 2* agotándose en todo el mundo, Capcom celebró hace poco una fiesta para celebrar la venta del tercer millón de copias de su título insignia. La fiesta, que tuvo lugar en el espléndido y céntrico Hotel New Otani de Tokio, a unos pocos cientos de metros del cuartel general de Sony, atrajo a personalidades como Irijimari (director de Sega), Tokunaka (presidente de Sony Computer Entertainment) y, por supuesto, *PSM*; todos se prestaron a celebrar que, en tan sólo unas semanas, *Biohazard 2* (la encarnación japonesa de *RE2*) no sólo colmó las listas y superó en ventas a *Gran Turismo*, sino que además está ya muy cerca de *Final Fantasy VII*.

Para los consoleros debe ser mejor noticia el hecho de que Capcom está reclutando gente para trabajar en *Resident Evil 3*, o *Biohazard: Next Project*, como lo llaman en los anuncios de búsqueda de personal. Con el objetivo de crear el «horror completo», Capcom busca en Tokio y Osaka diseñadores gráficos, programadores, ingenieros de sonido, etc. ¿Te gustan los zombis tanto como la programación en C++? Pues ya sabes qué hacer...





La gastronomía llega a PlayStation con el culinario *Cooking Fighter*. Suponemos que a éste se le ha ido la mano con la pimienta.

電撃 PlayStation
LISTAS DENGEKI

TOP 10 – VENTAS

1. **Tekken 3** (Namco)
2. **Parasite Eve** (Square)
3. **Shin Nihon Pro Wrestling** (Tomy)
4. **Gran Turismo** (SCE)
5. **Rebus** (Atlus)
6. **BioHazard 2** (Capcom)
7. **Tenchu** (SME)
8. **Tokimeki Memorial** (Konami)
9. **Final Fantasy V** (Square)
10. **Xenogears** (Square)

TOP 10 – LOS MÁS ESPERADOS

1. **DragonQuest VII** (Enix)
2. **To Heart** (Rifu)
3. **Sokaigi** (Square)
4. **Slayers Roi Yaru** (Kadokawa)
5. **Star Ocean: The Second Story** (ENIX)
6. **Next Gen Robot Senki Prep** (Takara)
7. **Gensoo Suikoden II** (Konami)
8. **The King of Fighters 97** (SNK)
9. **The Princess of Darkness** (Shueisha)
10. **Rival Schools** (Capcom)

TOP 5 – FAVORITOS DE LOS LECTORES

1. **Final Fantasy VII** (Square)
2. **Tales of Destiny** (Namco)
3. **BioHazard 2** (Capcom)
4. **Xenogears** (Square)
5. **Final Fantasy Tactics** (Square)

● Listas proporcionadas por *Dengeki PlayStation*, la revista especializada súper ventas para los usuarios japoneses de PlayStation.



Te acercamos a los secretos mejor guardados de PlayStation. Este mes...

DESCUBRE EL GÓTICO
Sir Daniel Fortesque se ha decidido a abandonar las tinieblas y descubrirnos su rostro. Tras un año de dilaciones y cambios en el desarrollo, parece ser que finalmente *MediEvil*, el esperado título de aventuras en 3-D de Sony, se dejará caer por España el próximo mes de octubre.
Sir Fortesque llegará con 20 niveles, 14 tipos de arma, pociones, 50 enemigos, puzzles, efectos de luz y transparencias por un tubo, 14 secuencias de vídeo y 40 horas de juego. ¿Habrá valido la pena esperar? Es probable que sí. Permanezcan atentos a su *PSM*.

***SOUL CALIBER*: ¿*SOUL BLADE 2*?**
Nuestro osado excorresponsal en Japón se infiltró en los conductos del aire acondicionado de la sala de reuniones de Namco y consiguió desvelarnos, poco antes de morir congelado, ciertos detalles de *Soul Caliber*, la presunta continuación del archiconocido *Soul Blade*.
Namco se ha limitado a definir *Soul Caliber* como «un juego de lucha con armas». Sin embargo, nuestro avispado excorresponsal, que en paz descanse, dedujo que la inclusión de la palabra Soul en el título era un claro signo de que se trata de la secuela del famoso «corta y raja» de la misma casa, por mucho que Namco se nos muestre escurridizo al respecto. Lo cierto es que no entendemos por qué. No será porque en Japón la secuelitis sea pecado capital...
Los detalles son muy vagos, pero sabemos que será el primer juego que utilizará el nuevo sistema placa 23 de Namco, que contribuye a lograr una gran precisión en los detalles. La jugabilidad se verá mejorada gracias a los nuevos movimientos de caminar y correr, que permitirán que el jugador escape dentro y fuera de la pantalla, lo que, unido a estadios más amplios, facilitaría persecuciones al estilo de *Bushido Blade*.
El título aparecerá en versión arcade el próximo otoño y nuestro nuevo corresponsal (esperemos que éste dure más que el anterior) ya está de hinojos ante la oficina de Namco rezando para que aparezca una conversión a PlayStation.

QUAKE II

EL ÉXITO DE PC, POR FIN EN PSX. BENDITA LA HORA





Decían que nunca se conseguiría nada igual en PlayStation. ¿Tú qué crees: pueden producirse gráficos así para PSX? Tiempo al tiempo.

Por fin, por fin, por fin, *PSM* puede confirmarte que el popular título de disparos de Id para PC, con su increíble opción multijugador, aparecerá en formato PlayStation. Quake se lanzó para PC en Navidad de 1997.

Tu misión consiste en combatir a los extraterrestres que amenazan el futuro de la humanidad. Para ello debes infiltrarte en el planeta *alien* y luchar contra los enemigos en sus fortificadas instalaciones militares. El título presenta una horda de monstruos situados estratégicamente a lo largo de los niveles que pretenderán exterminarte. Una dicha de juego.

Y ahora, tratemos de asuntos serios. ¿Cómo convertirías a PSX un juego que fluye a la velocidad de la luz en un PC con tarjeta 3-D? (Tienes 1 minuto para pensar).

¿Qué, te rindes? Tranquilo, nadie lo tiene muy claro. Tras varios meses de dudas y cavilaciones, Activision, pese a no hacer público el anuncio oficial del juego, ha revelado algunos detalles sobre la que será probablemente una de las conversiones más complejas de la historia PlayStation.

Se espera que *Quake II* para PSX incluya también la opción multijugador, aunque todavía no se sabe si esto comportará el uso de ovillos de *serial links* y MultiTaps. Además, podría no ser una versión idéntica a la de PC. Con la versión para N64 ya en desarrollo, lo más probable es que el título incluya niveles, armas y enemigos nuevos.

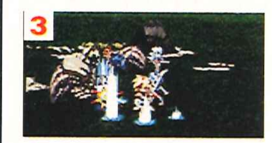
El título estará listo para su lanzamiento en Navidad de este año, y el anuncio oficial del juego tendrá lugar en Dublín a finales de julio en Activate '98. Se trata de una convención organizada por Activision, que ha decidido desmarcarse del resto de las compañías presentando sus lanzamientos en un acto propio, en lugar de hacerlo en la popular feria ECTS que se celebrará en Londres el próximo mes de septiembre. Espera más imágenes e información de primera mano a nuestra vuelta de la capital irlandesa. Si volvemos.

ENIX, O EL AVE FÉNIX

LA COMPAÑÍA QUE RESURGE DE SUS CENIZAS







[1] ¡Baila, baila conmigo! [2] Cielos, ¿es ésta la moda de los noventa? [3, 4] *Star Ocean 2.* El protagonista de *Hallo Charlie*, mostrándonos su habilidad con la escalera. [6] Aquí huele a quemado..

Por lo visto, Square volverá a vérselas con su más fiel enemigo desde los tiempos de Famicon/Nintendo. Cuando parecía desaparecida en combate, silenciada por exitazos de SquareSoft de la talla de *FFVII*, *Saga Frontier*, *Xenogears* o *Parasite Eve*, Enix decide poner fin a la embriaguez de su adversario aplicándose en el desarrollo para la generación de los 32 bits.

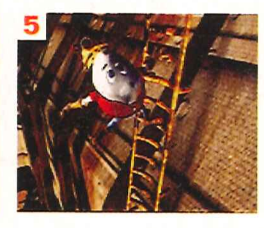
Así es como se presentó en Japón *Bust A Move*, un *dance 'em up* (simulador de baile al estilo *PaRappa*) que en Europa y Estados Unidos dará en conocerse como *Bust A Groove*, por aquello de distinguirse de la serie de puzzles de Acclaim (ver PrePlay en página 28). *Bust A Move* ha roto las previsiones de ventas de sus propios creadores instalándose en más de un millón de hogares japoneses.

Pero Enix no tiene intención de dormirse en los laureles, de modo que ha anunciado el lanzamiento de un complejo juego de plataformas en 3-D denominado *Hallo Charlie* y la segunda entrega del juego de rol *Star Ocean*, último de los títulos que programó en su momento para Super Famicon.

Esta secuela da continuidad a la trama original, pero se adapta técnicamente a los nuevos tiempos. Los viejos escenarios confeccionados a base de *sprites* se ven sustituidos por otros renderizados, el surtido de secuencias de vídeo es colosal y los decorados de las batallas son poligonales, aunque con personajes en 2-D. La particularidad de los combates es que permiten escoger entre opciones dentro de un mismo turno de enfrentamiento. El juego ocupará dos CD y aparecerá por Japón en otoño.

Es probable que el nombre de Enix te recuerde la saga *Dragon Quest*. Pues bien, la séptima parte de este RPG está anunciado para principios de 1999, como respuesta al previsible triunfo de *FFVIII*. ¿Se librará un duelo entre titanes? Eso esperamos.





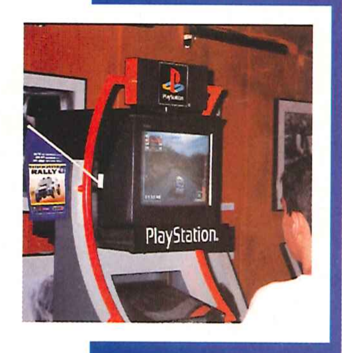


El auténtico volante analogico / digital con pedales
PlayStation
FORMULA 1 97
V-RALLY
International Rally Championship
RIDGE RACER REVOLUTION
NEED FOR SPEED III HOT PURSUIT
DESTRUCTION DERBY 2
NEWMAN HAAS RACING
An American indy car challenge
Y MUCHOS MÁS
GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR
P.V.P. RECOMENDADO
13.990 PTAS.
MAD CATZ
Optional Controller
SLEH-0005
También disponible para Nintendo 64 con Rumble Pack, PC y Saturn
Los logotipos y las marcas Playstation están registrados por sus respectivos propietarios
Distribuidor exclusivo en España:
SHINE STAR S.A
C/ COMANDANTE BENITEZ,29 B- 08028 BARCELONA TEL. 93 491 47 48 / 93 491 47 54; FAX. 93 491 48 08 E-mail: shinemadcatz@hotmail.com

COLIN McRAE, EN PRIMERA LÍNEA

El 11 de julio se presentó ante el público en la FNAC de Madrid el que posiblemente sea el mejor juego de simulación de rallies jamás visto en PlayStation. Proein, la compañía que distribuye este trabajo de Codemasters (creadora de títulos como *MicroMachines V3* y *TOCA: Touring Cars*) instaló en las dependencias de la FNAC más de 20 expositores a disposición del respetable.

El plato fuerte de la demostración lo constituyó la pantalla gigante, en la que el público probó «a lo grande» las excelencias de *Colin McRae*, y disfrutó de paso del sonido estéreo de los motores y de las instrucciones del copiloto en castellano. No dejes de leer nuestro análisis en la página 82, porque este juego es un bombazo.



CYBEROCIO EN MADRID

El 7 de julio se inauguró CyberOcio en el Parque de Atracciones de Madrid. CyberOcio es una exposición dedicada al entretenimiento interactivo y permanecerá abierta hasta el 30 de agosto.

Si hablamos de ella en *PSM* es porque nos interesa que te diviertas allí con lo último para PlayStation. También hay cosillas para N64 y PC, pero no creemos que te interese.

Aprovecha, en cambio, para navegar por Internet, inmortalizar tu cara con una de las cámaras digitales de última generación e incluso tratar la imagen por ordenador, imprimirla y enviar una copia por correo electrónico a esa tía tuya que no te ve desde el bautizo.



«Hola, soy el juego basado en *Small Soldiers*. Llévame contigo. Y no te olvides de comprar la camiseta del juego, la taza del juego, el llavero del juego, la...»

WARGAMES

SMALL SOLDIERS: LA TOY STORY DEL VERANO

Imagínate la escena. En una gran tienda de juguetes se encuentran expuestos unos soldaditos de plástico. Un malvado conglomerado de compañías informáticas adquiere el establecimiento y sustituye por accidente los chips de sonido de los soldados por otros de inteligencia artificial, chips de alto secreto creados para fines militares... Sobreviene el caos cuando los soldados se internan en la ciudad para enfrentarse a su línea de juguetes rival, los atroces Gorgonites.

Ésta es la esencia de *Small Soldiers*, una película dirigida por Joe Dante, director entre otras cosas de *Gremlins* (1984). *Small Soldiers*, que llegará a la gran pantalla en otoño, cuenta para los efectos especiales con la labor de la compañía Light & Magic, que ha trabajado en películas tan célebres como *Terminator* o *Aliens*. Pero lo que nos interesa a los usuarios de PlayStation es que Electronic Arts cuenta con la licencia para desarrollar el juego.

Se tratará de un título de acción en 3-D con varios niveles, movimiento de cámara de 360° y texturas en alta resolución. *Small Soldiers* se desarrolla en la lejana Dimensión Gorgon. Los soldados van armados hasta sus plásticos dientes y los Gorgonites poseen peligrosos poderes espirituales.

Un juego de niños, es cierto, pero con sus numerosas posibilidades estratégicas, efectos digitales y animación Morph-X de DreamWorks (la compañía de Spielberg), *Small Soldiers* promete ser atractivo para público de todas las edades. Pronto publicaremos un Primer Contacto.

GEX 3D: «CONTINUARÁ»

CRISTAL DYNAMICS ANUNCIA SECUELA

Cristal Dynamics se ha decidido a desvelar detalles sobre la tercera entrega de *Gex* para PlayStation. El título contará con un total de 25 niveles, cada uno ambientado en un tema diferente. Todavía está en fase inicial, y no se espera su lanzamiento hasta febrero del año próximo.

Gex lucirá un garfio por mano y una pata de palo en uno de los escenarios que se han dado a conocer, y no es capricho gratuito de algún integrante del equipo de desarrollo, porque sabemos que el lagarto podrá servirse del garfio como arma... En otro de los mundos Gex lleva gorra y monta tabla de *snow*, y ése será su medio de transporte a lo largo y ancho del nivel. Y nos han soplado algo acerca de un escenario de cuento de hadas con personajes como Humpty Dumpty, el Gran Zorro Malo, la Vieja Señora que vive en un Zapato y demás fauna de literatura folclórica anglosajona.

Cristal Dynamics apunta que *Gex 3* será un juego totalmente nuevo, con nuevos escenarios y decorados, y no «más de lo mismo» como suele pasar con otras secuelas. Suerte que hay gente responsable.



[1] El potente motor 3-D hace posible que puedan abarcarse con un solo vistazo los enormes espacios interiores. [2] La niebla que cubre el terreno oculta a veces una caída mortal al abismo. [3] La habilidad de la cámara para desplazarse muestra escenarios todavía más exuberantes. [4] El aspecto de los objetos, salas y escenarios varía constantemente para mantener el interés del jugador. [5] El peligro acecha en cada esquina.

Blood Omen estrena nueva imagen

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

Género: Acción/aventuras en 3-D

Editor: N/D

Fabricante: Crystal Dynamics

Disponible: N/D

La versión original de Legacy Of Kain era una extensa aventura que se vino abajo por unos molestos gráficos estilo retro de 16 bits, lo que explica que no reconociéramos sus trazos en Legacy Of Kain: Soul Reaver cuando lo vimos. Legacy se ha apuntado a los gráficos en 3-D. Y de qué manera. Seducidos por su irresistible encanto, hablamos con Seth Carus acerca del juego que algunos lumbreras no han dudado en llamar Súper Tomb Raider. Vale, de acuerdo. Fuimos nosotros...

Hay una gran diferencia entre la factura de Soul Reaver y la del original Legacy Of Kain, ¿no? Háblanos sobre ello.
Queríamos que su realización evolucionara siguiendo los pasos de la historia que el propio juego refleja (dentro de unos mil años). Hemos abandonado por completo el mundo de los *sprites* en 2-D y nos hemos dedicado a sacar el mayor partido posible a las capacidades de PlayStation. Utilizamos gráficos en alta resolución (512 x 240), iluminación y transformación de vértices y efectos de niebla variables. El equipo ha exprimido al máximo el hardware para materializar la visión que tenía del juego.

¿Sigue el juego plagado de vírgenes desconsoladas en busca de un vampiro que les perfore el cuello?
¡Por supuesto! Si los jugadores optan por asolar las ciudades de los humanos tendrán que cargar con las consecuencias. Si, como Raziel, ayudas a los humanos, éstos cooperarán contigo o incluso te rendirán culto. Si, por el contrario, Raziel les ataca tendrá que vérselas con ellos cada vez que se los encuentre. Nos encanta la idea de que cada jugador tenga que responder por sus actos, sean buenos o malos.

¿Se ha utilizado el motor de Gex 3D en Soul Reaver?
Una versión muy modificada. Hemos acentuado algunas partes del motor, elementos de animación incluidos. También hemos creado una nueva tecnología *streaming* (se reproducen las imágenes a medida que se procesan), lo que contribuye a minimizar los tiempos de carga.





[1] La iluminación en tiempo real descubre el paso de los malos y proyecta un baile de luces en las paredes. [2] La verdad, no parece que Raziel sea una persona muy simpática para nada.

¿Hay algún elemento de jugabilidad nuevo digno de mención?
Muchos, desde la disposición de los niveles hasta las habilidades de los personajes. Siempre hemos apostado por un modelo «centro-radios» para el diseño del planeta y de la disposición de los niveles. El jugador parte del centro de Nosgoth, y puede escoger entre diversas opciones (radios) con las que acceder a las diferentes zonas. Algunos de estos radios constituyen subcentros en sí mismos, con sus propios radios. En resumidas cuentas, no hay un recorrido lineal que atraviese el planeta o el juego. Al igual que en *Zelda*, el ya célebre juego para SNES, el jugador cuenta con un montón de opciones de acuerdo con las habilidades que el personaje va adquiriendo. Queremos que la gente explore el planeta que le ofrecemos y encuentre su propia manera de recorrerlo.
Las habilidades se consiguen al enfrentarte y derrotar a los diferentes enemigos y líderes de los clanes de vampiros que hay en el juego. Por ejemplo, al vencer y devorar el alma del líder del clan de los vampiros que se arrastran por las paredes, Raziel adquiere la habilidad de escalar paredes que de otro modo serían insalvables.

Cuéntanos algo de las habilidades de Raziel. ¿Esconde nuevos ases bajo la manga?
Devorar almas: Raziel ha pasado de ser un chupador de sangre a un usurpador de almas. Tiene que devorar las almas de sus víctimas para sobrevivir, porque su energía se va agotando durante su estancia en el mundo material.

Planear: Raziel puede salvar los precipicios asiendo los extremos de sus alas andrajosas y planeando hasta el otro lado. Si maniobra sobre una corriente ascendiente o de aire caliente puede incluso ganar altura mientras planea.

Cambiar de dimensión: Raziel puede, con ayuda de su fuerza de voluntad, acumular materia en su forma de espíritu y hacerse visible en el mundo material. El reino de los espectros es la cara perversa, de pesadilla, del mundo físico. Es capaz de entrar y salir de una dimensión a otra siempre que quiera, al tiempo que el planeta se metamorfosea a su alrededor.

Manipular objetos: debido a que Raziel es en esencia un espectro no puede llevar consigo un inventario de objetos cada vez que pasa de una dimensión a otra. Tiene que elaborar sus propias armas a partir de los objetos que va encontrando a su alrededor. Por ejemplo, puede hacerse con una antorcha que haya en una pared o utilizar como espada un fluorescente de un edificio. También se encontrará con que los vampiros no son contrincantes fáciles: Raziel no puede cargárselos como si nada, tiene que emplear los medios mitológicamente apropiados. Por ejemplo, deberá encontrar una estaca con la que atravesar la imagen del vampiro y una antorcha para inmolarlo, arrastrarlo hasta donde haya agua o tirarlo por una ventana para exponerlo a la luz solar que lo convertirá en polvo. No basta un simple combate cara a cara para acabar con ellos. El juego obliga a resolver muchos problemas. Como ocurre con *Tomb Raider* y *Zelda*, queríamos que el jugador tuviese que explorar y resolver problemas, y que adquiriese la impresión de que progresa a lo largo del juego.

¿Qué dirías a los que les ha faltado tiempo para establecer comparaciones entre Soul Reaver y Tomb Raider?
Nuestra tecnología es superior. Nuestras herramientas nos permiten elaborar mundos más realistas (o surrealistas). Nuestro enemigo de IA es mucho más avanzado. También sobresalimos en otros temas. Para empezar, contamos con una historia épica. Raziel se va desarrollando como personaje a lo largo del juego. Adquiere nuevas habilidades y descubre aspectos de su pasado. Por encima de todo, destacamos en profundidad. Nuestro juego es mucho más profundo y está sustentado por la más avanzada tecnología.

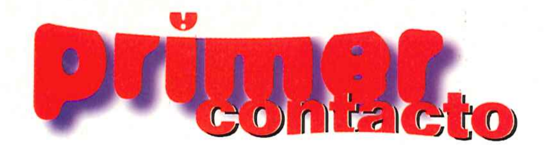
Dinos un secreto que no hayas revelado nunca a nadie.
Soy Jim Morrison.

[1] Los asaltantes humanos son despachados con celeridad... [2] ...mientras que a los vampiros enemigos hay que aplicarles un tratamiento especial para reducirlos a polvo a base de ajo, agua, luz solar y estaca.



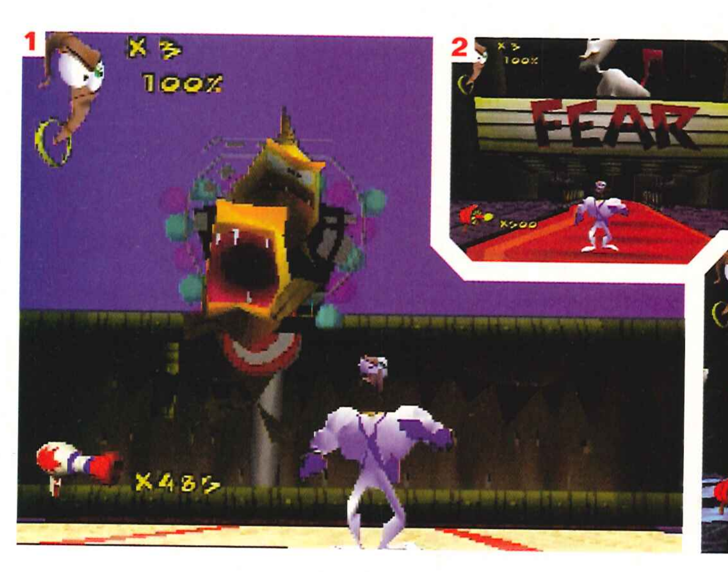


[1] Uno de los primeros bocetos del fantasmal Raziel. [2] Oscuro + tétrico = espeluznante. [3] Los combates constituyen una parte importante del atractivo de *Legacy Of Kain: Soul Reaver*. [4] Menos mal que el tipo éste ya sólo es parte del decorado. [5] Por suerte, los vampiros no te pueden atrapar aquí dentro. O eso creemos, vaya.



¡Vuelve el gusano!

EARTHWORM JIM 3D





[1] El bicharraco en cuestión es toda una leyenda en las plataformas. Lo sabías, ¿no? [2] Se ha hecho todo lo posible para conservar el desfase frenético del *EJ* original. [3] Los niveles están plagados de escenarios temáticos. [4] Colores chillones a la orden del día. [5] Pulveriza a los malos con tu súper arma.

Género: Plataformas en 3-D
Editor: Proein
Fabricante: VIS Interactive
Disponible: Septiembre

El personaje más famoso de la casa estadounidense Shiny Entertainment está siendo objeto de una actualización total en 3-D, pero el juego está tomando forma a este lado del Atlántico. Hablamos con Chris van der Kuyl, el hombre encargado de llevar a Jim a la tercera dimensión...

Earthworm Jim 3D es un juego de Shiny, ¿no? ¿Qué está haciendo con VIS Interactive en Europa?
Me parece que Shiny quería dedicarse a títulos más «originales», como *Messiah* y *Wild 95*, más que a hacer otro juego de *Jim*. Quizá pensaron que lo habían desarrollado al máximo de sus posibilidades, pero nosotros estábamos convencidos de que podíamos hacer mucho más.

Describe Earthworm Jim 3D en 100 palabras.
EWJ3D muestra a nuestro héroe en muy mal estado. Un fuerte golpe en la cabeza le ha dejado atrapado, inconsciente, en un mundo asentado en su cerebro. Jim debe reparar su corteza cerebral para recobrar la conciencia y escapar de su pesadilla. Por desgracia, para conseguir esto tendrá que viajar a través de diversas zonas de su psique —compuesta de fobias, recuerdos y fantasías— y reparar secciones estancas de su cerebro al compás de un juego de plataformas en 3-D.

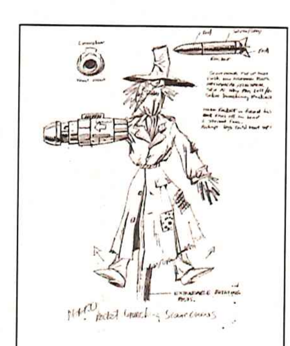
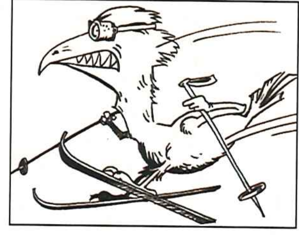
¿Por qué será mejor que cualquier otro juego?
Supongo que lo que realmente destacará será el diseño de los niveles. Hay algunos escenarios muy conseguidos.

¿Se ha conservado el sentido del humor del estrafalario original? ¿Nos podrías contar algo divertido que pase en el juego?
Intentar hacer *boarding* descendiendo por un rápido de humor cerebral, montado sobre un cerdo, o recibir «tecnología de fusión de alubias frías». El juego se vuelve cada vez más raro.

¿De qué parte del juego estás particularmente orgulloso?
El motor de gráficos ha progresado mucho desde su primera prueba. Creo —y soy totalmente sincero— que algunos se decepcionaron un poco cuando presentamos por primera vez algunas pantallas del juego. Sin embargo, hemos rediseñado el motor de gráficos por completo, y estamos muy satisfechos con el resultado.

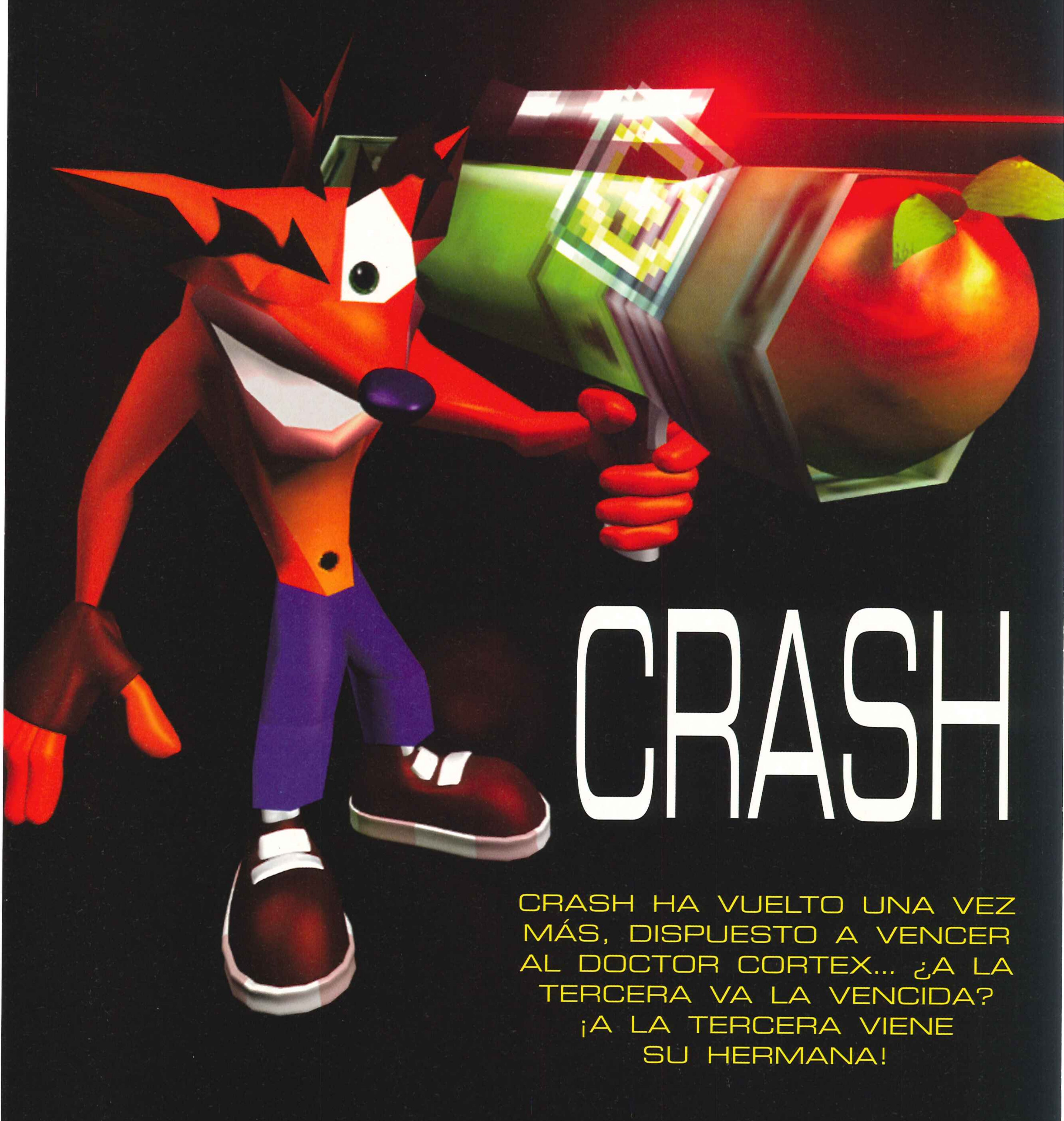
¿Algún aspecto en la realización del juego que causara quebraderos de cabeza?
Empezamos con la idea de crear un juego híbrido que combinara imágenes en dos y tres dimensiones. La intención era, en realidad, crear un mundo de dibujos animados exagerado. La forma más eficaz de realizar esta idea, pensábamos, era utilizar *sprites* en 2-D... Sin embargo, al poco tiempo acordamos evolucionar hasta el juego tal como lo veis ahora.

VIS Interactive, ¿un sitio tranquilo o un infierno?
Ahora mismo, sin duda un infierno. No, peor que eso. Pero es porque estamos entrando en un período de mucho trabajo. Estamos mejor cuando hacemos el vago. Pero cuando acabemos el juego, seremos los tíos más felices del planeta.

Personajes diseñados por dementes. Sirvan de ejemplo este espantapájaros con un láser por brazo y [ejem] este pajarraco esquiador.


¡Point Blank!
¡Time Crisis!
Elijas lo que elijas darás en el blanco.
namco
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Time Crisis & © 1995 1996 NAMCO LTD. and Point Blank & © 1994 1997 NAMCO LTD. and G-Con45 & © 1996 NAMCO LTD. All rights reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD.



CRASH

CRASH HA VUELTO UNA VEZ MÁS, DISPUESTO A VENCER AL DOCTOR CORTEX... ¿A LA TERCERA VA LA VENCIDA? ¡A LA TERCERA VIENE SU HERMANA!





BANDICOOT 3
WARPED



El mes pasado te avanzamos alguna cosilla acerca de la tercera entrega de la serie *Crash Bandicoot*, ¿recuerdas? Pudimos jugar unas partiditas con la versión que Sony presentó en la E3... ¡Y ya la tenemos aquí!

Por desgracia, se trata de una versión «demostrativa», con sólo cinco niveles jugables y sin secuencia introductoria. Aun así, estamos seguros de que será más que suficiente para ponerte los dientes largos...

LA FAMILIA ES LO PRIMERO

No podemos escribir una sola palabra más sin decírtelo: ¡en *Crash 3* podremos jugar con la hermana de Crash! Después de tanto odio acumulado hacia ella, aprender a amarla de la misma forma que a nuestra mascota preferida puede que nos cueste un tanto.

Por si no lo recuerdas, Coco es la rubita que raptó Neo Cortex en el juego original. Crash tuvo que sufrir mil desventuras a lo largo de tres islas enormes, enfrentándose a todo tipo de peligros, para rescatarla de las manos del pérfido doctor loco.

En *Crash 2*, por si no era suficiente, la muy pesada encomendó a su hermanito la tarea de buscar unas pilas para su ordenador portátil. Cuando el pobre Crash fue a buscarlas, el malo malísimo Neo lo encontró y le persuadió de que le ayudase a encontrar 25 cristales mágicos para una máquina que le daría el poder absoluto sobre la Tierra... Y claro, Crash lo hizo (quizá sea muy ágil, pero no puede presumir de perspicaz). Y su hermana volvió a molestarle una y otra vez en las secuencias de vídeo, ésas que aparecían entre los niveles y que no podían pasarse de largo pulsando «X».

Pero eso se ha terminado. Ya no habrá más hermana de Crash dando la paliza cada cinco minutos. Ahora tendrá que buscar las pilas ella solita. Bueno, los cristales.

Sí, se repite la mecánica de juego de *Crash 2*: el Dr. Cortex ha regresado, otra vez con la insana idea de dominar el mundo —también es plomo, el señor—, y necesita los cristales y las gemas que perdió en la segunda parte. Al final de *Crash 2*, la nave del doctor saltó en mil pedazos y, con ella, todos los cristales (nos referimos al auténtico final, el que sobrevenía cuando recogías todos los cristales y todas las gemas, que era cuando se había completado el juego al 100%). Ahora, Neo pone a disposición de nuestros personajes una máquina del tiempo para viajar al pasado, por diferentes épocas y localizaciones de la Tierra, en busca de las valiosas piezas. Visitarás el Antiguo Egipto, La Muralla China, el Mundo Submarino, etc.

Eso significa que ya no habrá niveles prácticamente iguales entre sí, como sucedía en las dos entregas anteriores. Esta vez todos los escenarios serán radicalmente distintos (y más grandes). Cincuenta épocas, cada una con su localización característica. ¿Qué te parece?

Por desgracia, como decíamos, la versión que Sony nos ha facilitado sólo consta de cinco de estos niveles. Coco figurará en algunos de ellos (no será un personaje opcional: cada nivel estará protagonizado por uno de los dos), como el de la Muralla China.

¿Recuerdas las correrías de Crash a lomos de un «cochino jabalín» en la primera parte y un pequeño oso polar en la segunda? Pues bien, en la Gran Muralla, por ejemplo, la jinete es Coco: galopa sobre una cría de tigre de Bengala salvando obstáculos, esquivando transeúntes, salvando pedazos de suelo desprendidos y saltando sobre dragones voladores... Se te hace la boca agua, ¿eh?

NEO PONE A DISPOSICIÓN DE NUESTROS PERSONAJES UNA MÁQUINA DEL TIEMPO PARA VIAJAR AL PASADO.



¡ESTO NO ES CRASH 2!

Puede que eso de los cristales y el sempiterno plan de Cortex de dominar el mundo te conduzca a la equivocadísima conclusión de que la nueva entrega no es más que un refrito de la segunda. Si es así, toma nota de lo que sigue.

En primer lugar, el motor es, en efecto, el mismo que el que se utilizó en la parte anterior, pero los niveles son más largos.

Además, esta vez la distribución del escenario y la mecánica de juego cambian de forma casi ininterrumpida. En los juegos anteriores los niveles eran longitudinales o tridimensionales, ¿te acuerdas?: de izquierda a derecha unos, de derecha a izquierda otros, hacia el fondo de la pantalla otros y hacia el propio jugador algunos (aquéllos en los que nos perseguía una roca descomunal o un oso polar enorme). En ocasiones, en *Crash 2*, el tipo de escenario se modificaba en mitad de un nivel, pero de una forma bastante repentina y poco dinámica.

Sin embargo, esta vez los tramos que componen un solo nivel pueden ser diferentes por completo. De hecho, es lo que sucede en el nivel «jurásico»: Crash empieza corriendo hacia la pantalla, perseguido por un tricerátops furioso, hasta que por fin llega a un pequeño terraplén que el enorme perseguidor no se atreve a saltar. Entonces, nuestro marsupial se tranquiliza un poco y, para recuperarse del cansancio, cambia de escenario y se aventura en otro justamente opuesto (que transcurre hacia el fondo de la pantalla). Unas ciénagas repletas de enemigos acuáticos y algunas algas.

Después, al dejar atrás estas oscuras aguas, llega a las faldas de un volcán en





erupción. Un escenario en el que ha de avanzar de izquierda a derecha. Y entonces es cuando se encuentra con algo la mar de interesante: un nido con un huevo enorme que se mueve...

Cuando saltes sobre él y se rompa el cascarón te quedarás perplejo: ¡una cría de dinosaurio! Y no creas que es un enemigo más. Se trata de tu medio de transporte para el resto del nivel. ¿No es fantástico? Todavía no sabemos cómo se llama el bicho, pero nos encanta. Cuando desmontas (con «Círculo»), tu singular mascota verde se entretiene arrancando raíces del suelo y rumiándolas. Es genial.

Lo peculiar es que, en esta ocasión, el animal sobre el que galopas es algo optativo, y puedes avanzar o detenerte cuando quieras, tanto si decides montar en él como si no. Algo parecido a las lanchas de la segunda parte, aunque entonces no tenías más remedio que utilizarlas.

NUEVOS MOVIMIENTOS

Alucinante. Los chicos de Naughty Dog nos han asegurado que Crash podrá disparar un lanzagranadas. Todavía no lo hemos visto, pero sí otras cosillas...

Quizás una de las innovaciones más importantes de esta entrega sea el doble salto. Ahora, a diferencia del máximo de «dos cajas» de altura, Crash podrá ejecutar una pirueta en el aire y llegar más alto con sus brincos (hasta «tres cajas» de alto). Aunque dicho así pueda parecer una tontería, la resolución de los puzzles cambia por completo, porque aquí es más difícil calcular las nuevas distancias o averiguar cómo se llega a determinadas zonas.

Otra nueva habilidad de nuestro peludo amigo es la capacidad de mantener sus «remolinos» pulsando repetidas veces «Cuadrado». De esta forma, podrás atravesar algunos tramos atestados de enemigos que no hubieses podido superar en los juegos anteriores.

La técnica de «lanzarse en plancha» también ha variado: ahora Crash da vueltas en el aire antes de caer y, al chocar contra el suelo, produce una pequeña onda expansiva que destruye o explota las cajas y enemigos que están cerca (incluidas las «Nitro», así que ten cuidado).

UN PLATAFORMAS BRILLANTE ¡Y VIBRANTE!

¿Te parece poco todo lo anterior? A lo mejor te alegra saber que lo nuevo de Naughty Dog es 100% compatible con el Dual Shock.

Si por alguna extraña razón no te has hecho con uno todavía, lo más razonable es ir corriendo a buscarlo antes de que se acaben las existencias. Ya no sólo por la maniobrabilidad extra que facilita el stick analógico en *Crash 3* (sólo se utiliza el izquierdo, como en la segunda parte) sino también, y sobre todo, por los motores vibrantes internos.

Cuando Coco cabalga sobre el tigre de Bengala en la Muralla China, el mando también «cabalga», emulando el trote del animal. Cuando el felino salta, puedes sentir en tus manos un golpe seco al pisar de nuevo el suelo y, otra vez, el trote. Y lo mismo ocurre con el dinosaurio en el que monta Crash, claro.

En Egipto, nuestro amigo se interna en una pirámide en busca de uno de los cristales. Dentro, como supondrás, se encuentra con una amalgama de trampas, serpientes y enemigos, además de las típicas puertas que se abren y cierran en secuencias de tiempo periódicas. Sin embargo, hay una pequeña novedad en éstas: ¡hacen vibrar el suelo!

Uno de los pasillos, por ejemplo, muestra al fondo dos puertas dobles de roca que se abren poco a poco, se cierran de golpe (imagina lo que es de ti si estás justo en medio) y vuelven a abrirse lentamente. Pues bien: mientras estás lejos de ellas, el Dual Shock vibra con suavidad cada vez que se cierran de golpe. Pero a medida que te acercas, la vehemencia de la vibración y el sonido del golpe aumentan, mientras que la doble puerta más lejana comienza a oírse, también con su pequeña vibración. La imagen en pantalla vibra también con cada golpe, y cuanto más cerca estás de las puertas, mayor es el ruido, el movimiento de pantalla y descontrol en las manos que experimentas. O, lo que es lo mismo: la cosa se complica. Pensar en cuándo es el momento exacto en el que debes saltar con tanto alboroto en los ojos, los oídos y las manos se convierte de inmediato en un puzzle bastante complicado. Ya lo verás...

Y ALGUNOS DETALLES ESPECTACULARES...

En *Crash Bandicoot 3: Warped* encontrarás todos los toques cómicos que caracterizan la serie. Sin duda, el más simpático de los niveles que hemos visto ha sido el Mundo Medieval. Se trata de un nivel estilo La Princesa y el Príncipe Encantado repleto de ranas, gallinas rondando por ahí, aprendices de caballero que apenas son capaces de enarbolar su enorme espada, magos que lanzan hechizos contra ti y, por supuesto, un castillo. Si te aplasta una rana, verás cómo te propina un amoroso beso en los labios y ¡se convierte en príncipe! Tendrás que imaginarte el resto...

En Egipto hay enemigos que mueven palancas para activar trampas en tu honor: si llegas hasta ellos, puedes eliminarlos y activar tú mismo las palancas. No sirve para nada, pero es muy divertido.



CUANDO COCO MONTA SOBRE EL TIGRE DE BENGALA, EL MANDO TAMBIÉN «CABALGA».

En cambio, una de las cosas más espectaculares que encontraremos en *Crash 3* serán los niveles submarinos. Así como, en la segunda parte, se incluyó la mochila con propulsores para volar por los niveles sin gravedad, ahora nos veremos sumergidos en algunos escenarios submarinos en los que nuestro personaje tendrá que bucear (provisto de un equipo completo de submarinismo) por las profundidades de los océanos. Tiburones, peces globo, minas, trampas eléctricas... ¡y motos submarinas! Funcionan más o menos como las motos acuáticas de *Crash 2*, aunque éstas se desplazan bajo el agua y están equipadas con torpedos. Muy divertidas, sobre todo por el modo en que hacen vibrar el Dual Shock...

¿Qué más? Por ahora, no mucho. Sólo añadir que *Warped* contará con un modo contrarreloj, lo que añadirá durabilidad extra al juego cuando nos lo hayamos pasado. Por desgracia, Sony no tiene previsto lanzar esta maravilla hasta diciembre, así que tendremos que esperar unos meses. Pero todo llega, y cuando llegue...

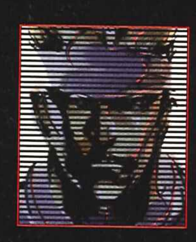












Hemos jugado con él. *Metal Gear Solid.* Otro de los bombazos por llegar a PlayStation. Fue el juego del Tokyo Game Show, fue el juego de la E3 y se ha preparado ya la alfombra escarlata para recibir al que quizá sea el juego de 1998. *PSM* voló a Atlanta, probó el juego y habló con su creador...





[1] El final de la primera sección, la entrada al ascensor. [2] ¿Has visto cómo se mueve la cámara cuando te echas contra la pared? Muy ingenioso.

Entre los miles de títulos expuestos en la reciente E3, *Metal Gear Solid* se reveló, de lejos, como el mejor. Los ratos libres que nos dejaron *Spyro The Dragon*, *Crash 3* y *Tomb Raider 3*, fueron a parar al futurista *stand* de Konami para conseguir «una partidita más»...

Aquél fue el primer paseo que el juego decidió dar por Occidente, y los ansiosos espectadores se atolondraban buscando un pad suelto en uno de los 16 puestos de juego. *MGS* (que no fue en Atlanta más que una demo retocada, un pelín distinta a la expuesta un mes antes en el Tokyo Game Show) no sabe de prerrenderización: en lugar de eso, se ha creado la intro con los propios polígonos del juego. En ella vemos a Solid Snake en un submarino, metiéndose en un tubo lanzatorpedos y saliendo disparado hacia una base enemiga. Tras nadar un poco por tenebrosas y anegadas cuevas subterráneas (evitando llamar la atención de los guardias que patrullan con monos acolchados), Snake emerge al amparo de un tanque de agua y se desprende de las aletas y el equipo subacuático.

A partir de ahí, *MGS* se torna jugable, y nos encontramos a un Snake oculto, de espaldas al tanque de agua, con un aire astuto y tirando a sobrado. Es momento de habituarse a los controles. Al pulsar la cruceta consigues que Snake se desplace, aunque, cosa interesante, no al estilo «rota a izquierda y derecha, camina hacia delante o atrás» de *Resident Evil*. En su lugar, Snake corre en cualquier dirección que pulses en la cruceta... según el punto de vista de la cámara, a lo que lleva un tiempo acostumbrarse.



Snake fisgonea un poco. Nos preguntamos qué habrá en la caja.

ES MOMENTO DE MARAVILLAR AL PERSONAL: LA CÁMARA SE INCLINA, MOSTRÁNDONOS QUÉ HAY A LA VUELTA DE LA ESQUINA.

La primera tarea es abandonar nuestro oscuro escondite. Tras examinar con atención la guía de los botones que nos han suministrado en el *stand*, lo llevamos a cabo pulsando el botón para agacharse (Círculo): Snake procede a postrarse sobre la cubierta. Una pulsación en el pad y se arrastra bajo el tanque de agua, molestando de paso a un par de ratas. Aquí experimentamos el primero de los trucos de la cámara. Normalmente la cámara sigue a Snake, contemplando la escena por encima de su hombro. Sin embargo, cuando se arrastra bajo el decorado (y fuera de plano), la cámara cambia a una perspectiva subjetiva, en primera persona, al estilo *Doom*. Esta perspectiva nos permite echar el primer vistazo al enemigo: allí, al fondo del pasillo a la derecha. Cuando salimos de la parte inferior del tanque, la cámara vuelve atrás. Es momento de mostrar su ingenio de nuevo. Cuando Snake llega a un muro, se gira y apoya contra él la espalda, entonces la cámara se inclina,



[1] Efectos de luz de primera, ¿eh? [2] Sobre todo estos reflectores de rastreo.

EL JUEGO DE 1998

METAL GEAR SOLID

ACCIÓN TÁCTICA DE ESPIONAJE

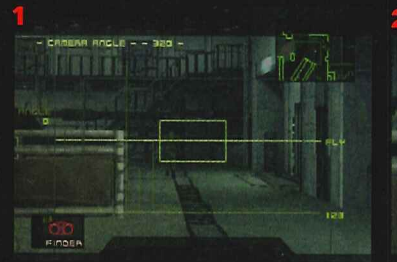
[1] A veces no hay más remedio que cargarse a los guardias. [2] Quizá convendría un poco de acción evasiva. [3] Al escapar, los guardias te persiguen, a menos que puedas esconderte de ellos y logres que pasen corriendo como tontos.

mostrándonos qué hay a la vuelta de la esquina. Asomarse de repente y disparar a un confiado guardia es ahora un juego de niños. O lo sería si contáramos con una pistola...

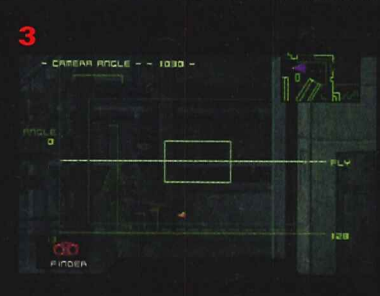
Snake empieza su misión armado con un paquete de pitillos y unos prismáticos (de los que sólo lo primero puede considerarse como algo remotamente letal). La idea es estimularnos a cultivar el sutil arte del sigilo, la mejor innovación de *MGS* en cuanto a jugabilidad. Este deambular sigiloso se efectúa en el «Modo Infiltración». Un escáner muestra las posiciones de muros y guardias con señales constantes. Estos parpadeos despiden unos conos de luz que muestran el alcance visual de los guardias y la dirección en la que están mirando. Si traspasas estas zonas vendrán corriendo a tu encuentro. Además, sobre la cabeza de los guardias aparece una divertida indicación de su nivel de atención. Por ejemplo, los guardias soñolientos emiten un flujo de cetas por la cabeza, pero si rozas la línea de visión de un malo aparecerá sobre él un gran interrogante azul. Y entonces se acercará para comprobar si era un agente enemigo lo que creyó ver oculto tras una caja.

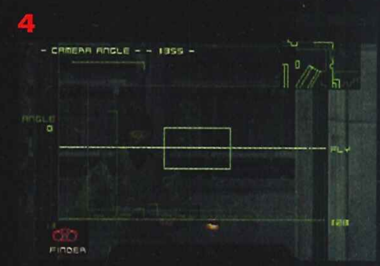
Cuando por fin nos atrevemos a abandonar las sombras, experimentamos nuestro primer roce con un malo, que se da la vuelta y nos descubre: de pronto, estamos en «Modo Alerta» y se sustituye el escáner por un recuadro de «Escape». Un panel de a bordo cuenta atrás desde diez indicando que, si puedes evitar llamar su atención durante diez segundos, el guardia se dará por vencido y volverá a su patrulla. Si, al contrario, te descubres más aún, su interrogante se vuelve un signo de exclamación. Suena una breve sirena, el guardia se tensa, visiblemente sobresaltado, y abre fuego. Tus opciones ante esto son: a) morir, b) huir, lo que lleva a una reversión al «Modo Alerta» y la posibilidad de escapar, o c) matar al muy cerdo con tus propias manos. El botón Cuadrado disparará tu arma si tienes una, pero si estás desarmado dispensa otras funciones: escúrrete tras un guardia y pulsa Cuadrado para romperle el cuello. ¿Asunto resuelto? No. No puedes ir dejando guardias muertos tirados por ahí. Debes agarrar el cuerpo (otra vez

SUENA UNA SIRENA, EL GUARDIA SE TENSA SOBRESALTADO Y ABRE FUEGO. TUS OPCIONES SON: A) MORIR, B) HUIR, O C) MATAR AL MUY CERDO CON TUS MANOS.

1


2

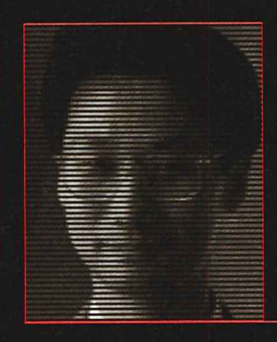

3


4


[1-4] Los prismáticos (y, más adelante, los visores de ciertas armas) te permiten efectuar un suave *zoom* para ver de más cerca las amenazas que se acercan.

HIDEO KOJIMA

ENTREVISTA SOBRE ESPIONAJE TÁCTICO



En la E3 logramos ponernos en contacto con Hideo Kojima, creador de *Gear*, y le interrogamos sin piedad sobre su inminente obra maestra.

con Cuadrado), arrastrarlo para que no quede a la vista y evitar así que se entere toda la base.

Cuando pulsas L1 y L2 para asomarte por las esquinas y echar una ojeada, vislumbras tu próximo objetivo: el ascensor en lo alto de la pantalla. Un ascensor que está bajando con otro guardia a bordo. Un movimiento rápido a la derecha y una útil caja proporciona un escondrijo bien oscuro con el que cubrirse (además de un sabroso *power-up* de energía). El guardia sale del ascensor y pasamos furtivamente junto a él. ¡Ajá! Este esquive es el pie de entrada al primer diálogo con nuestra base (estas conversaciones tienen lugar a través del ingenioso dispositivo auditivo de Snake).

El diálogo lo entablas con tu comandante Roy Campbell, que está un poco nervioso porque su sobrina Meryl está presa en algún punto de la base. También interviene la gentil encargada de comunicaciones, Mei Ling (y le gustas pero que mucho, chaval).

Tomas el ascensor y sales a la periferia nevada de la base: un edificio con jardines plagados de malvados secuaces de Foxhound. La FMA (secuencia de animación) acaba con Liquid Snake, el formidable líder de Foxhound, subiendo a un helicóptero y desapareciendo en el cielo nocturno. Aquí nuestro objetivo es lograr entrar en la base; entre nosotros y la puerta principal hay un pelotón de guardias, reflectores de rastreo, tres cámaras de seguridad y una escalera.

Un vistazo con los binoculares nos permite recorrer el escenario y hacer *zoom* sobre un guardia distante para ver si está echando una siesta (queremos una pistola). Dirigirse arriba a la derecha resulta la línea de conducta más fructífera, y ello nos procura el equipo de imagen Therma G, que incorporamos debidamente a nuestro inventario. Se emplea mediante un par de pulsaciones en L2: la imagen de infrarrojos facilita bastante nuestra observación, y también revela un extraño fulgor en la parte

Nombre: Hideo Kojima
Profesión: Productor
Juego: *Metal Gear Solid*
Disponible: Noviembre

1



2



[1] El *Metal Gear* original en todo su esplendor de 8 bits. [2] El sueño de Hideo Kojima de un *Metal Gear* en 3-D tuvo que esperar a la PlayStation de 32 bits.

La versión del juego aquí en exposición, ¿es representativa del título acabado? Sí, lo es. Es el principio del juego, aunque puede variar ligeramente. Ya es una versión alterada de la que teníamos expuesta en el Tokyo Game Show (hace unos meses). Escuchamos lo que dijo la gente e implementamos muchos cambios. **¿Por ejemplo?** La gente encontraba demasiado difícil el juego. A veces no quedaba claro adónde tenías que ir o qué hacer a continuación. Debemos mantener la progresión y el disfrute a lo largo del juego, así que hicimos más obvios algunos pasos y entradas. **¿Tiene esto algo que ver con la «habilidad» de los consoleros yanquis?** [Risas] No, complacemos a *todos* los consoleros con este plan. No hemos hecho el juego más fácil, sólo más divertido. **Háblanos de tu equipo. ¿En qué juegos han trabajado antes?** ¡No muchos! [Risas] Tengo un equipo muy joven e inexperto. Mucha gente pensaría que esto es una desventaja, pero la verdad es que es justo al contrario. Mi equipo no tiene expectativas sobre los límites de qué es posible y qué no. Miro lo que hacen y sugiero mejoras o complementos. Un equipo con más experiencia podría decir: «No, esto ya no se puede mejorar», pero mi equipo intentará cosas distintas ¡y *hará* que funcionen! Por ejemplo, el efecto del humo cuando Snake fuma un cigarrillo. Un efecto así exige mucho a la potencia del procesador, lo que afecta al rendimiento de otras características. La gente decía que no podía llevarse a cabo, pero insistimos, «¡Sí, queremos humo! ¡Es esencial!», y ahora lo hemos incluido. **Ah, sí, lo de fumar. ¿Pensáis fomentar el tabaquismo entre los jugadores más jóvenes?** Snake fuma, sí, pero sabe que es malo. Los demás personajes del juego se lo recriminan de vez en cuando. Él no fuma porque quiera, sino porque *tiene* que hacerlo. Además, cuando fuma, su indicador vital baja para demostrar que es malo para él. No es para hacer más macho a Snake, sino para enseñar el tipo de hombre que es. Más que ser un hombre nuevo, Snake tiene un carácter de héroe a la vieja usanza. **También es un juego muy violento.** Sí, era necesario. El juego debe tener acción a raudales, así es como se planeó. Está ambientado en un futuro cercano, en una mala época y un mal lugar. Son tiempos desesperados, y requieren acciones desesperadas. Snake tiene un importante trabajo que hacer, y conoce las consecuencias de un posible fracaso de su misión. Así pues, usará

HIDEO KOJIMA

ENTREVISTA SOBRE ESPIONAJE TÁCTICO

trasera de un camión que se encuentra en la banda superior de la pantalla. Mientras utilices algún aparato de observación no podrás moverte, así que tendrás que desactivar las gafas para continuar.

Snake sube al camión y se oculta tras la caja del fondo. Ahí encontramos nuestra primer arma: una pistola semiautomática. La probamos fulminando al guardia que hay junto al camión y conseguimos que sus colegas nos den una paliza, con lo que nos obligan a empezar otra vez desde la escena del ascensor. En el siguiente intento, después de conseguir el Therma G y la pistola, nos arrastramos bajo el camión para que no nos detecten, y esperamos a que no haya moros en la costa para cruzar el helipuerto, patrullado por reflectores (y en mitad del cual vemos una tentadora caja). Pero ¿cómo eludir los haces de luz?

La respuesta se encuentra en la pauta de exploración de los reflectores. Después de cada tercera pasada, hay un intervalo del tamaño de Snake. Cruzamos corriendo, agarramos la caja y, pasando inadvertidos, nos alzamos con lo que resultan ser granadas. Al fondo a la derecha, una cámara recorre un camino estrecho y pedregoso, marcado casi de forma subliminal con flechas en la roca. Es la entrada. Lanzamos una de las granadas, hay un destello cegador y el cono de visión de la cámara desaparece de nuestro escáner. Nos ocultamos como gallinas un poco más, después nos precipitamos por el camino rocoso y luego subimos corriendo por una escalera de acero junto al edificio.

Un solo guardia nos bloquea el paso. Cuando luchamos con él en la parte inferior de las escaleras, aparecen sus compañeros y nos liquidan. En nuestra siguiente tentativa calculamos a la perfección nuestro asalto, pillándolo solo e indefenso en lo más alto del pórtico. No hay tiempo (ni espacio) para esconderse. Cuatro tiros al torso y cae redondo. Lo conseguimos. Cruzamos corriendo la puerta y termina la demo. Misión cumplida. Ha sido el rato de juego más excitante en mucho tiempo. Y eso que sólo hemos visto una parte del juego...

1



2



3



4



[1, 2] La entrada a la base, y el final de la demo. [3, 4] Capturas de fases posteriores en el juego completo. Buena pinta, ¿eh?

los medios que hagan falta. No *disfruta* con su trabajo, pero lo hace porque es lo que tiene que hacer. Si alguien trata de evitar que haga su trabajo, se ocupará de él, pero siempre que sea posible evitará la acción directa. **La parte del sigilo del juego es muy importante, ¿no? Cuéntanos algo.** Snake se encontrará con montones de obstáculos y enemigos en su misión. No obstante, en muchos casos puede colarse entre los guardias y hacer uso del silencio y la pericia para avanzar. Al principio parece que la fuerza y la agresión son la única forma de progresar, pero el juego te castiga y te supera si sigues esa línea demasiado a menudo. Esto sorprende a la gente que intenta jugar como si fuera cualquier otro juego de tiros. **¿Como *Resident Evil*, por ejemplo?** [Sonrisas] *Metal Gear Solid* es distinto. **¿De qué parte del juego te sientes más orgulloso?** Si tuviera que elegir una parte en concreto, sería la secuencia de introducción de animación total. Planeamos emplear métodos consolidados de gráficos por ordenador y prerrenderizar una secuencia y otras más cortas para usar a lo largo del juego. Sin embargo, cuando tuvimos el juego en marcha y vimos que funcionaba bien, comenzamos a producir animaciones con los auténticos gráficos del juego. Decidí que tenían mejor aspecto y, como no hay cambio evidente entre los gráficos guiados por ordenador y los del juego en sí, las secuencias encajan con mucha mayor suavidad. **¿Cuánto se tarda en completar el juego?** Yo puedo completarlo en unas ocho horas de principio a fin. [Al oírle, un integrante de Konami levanta una ceja y otros dejan escapar risitas escépticas; Kojima pone cara de póker] Por supuesto, a los demás jugadores les llevará mucho más tiempo. Cuando juego, no miro todas las secuencias y los diálogos que desarrollan la trama. Yo diría que hay en torno a 40 horas de jugabilidad en *MGS*. **Los diálogos entre personajes son un extra inesperado.** Sí, son muy buenos. Hay 20 personajes en el juego, y Snake interactúa regularmente con ellos mediante su comunicador. Además, todos (salvo cuatro) aparecen en el juego como personajes poligonales. **¿Está el juego acabado?** Está completo en un 95%, más o menos. Estamos ajustando los elementos de la jugabilidad. **¿Qué vas a hacer después de *MGS*?** Empezaré a trabajar en las versiones para Estados Unidos y Europa. **Sí, pero después de eso. ¿Unas vacaciones, quizá?** Ni hablar. ¡Tengo la tira de ideas y proyectos!



RESIDENT EVIL PAD

Volar cabezas en una ciudad de zombis es una de las prácticas más distendidas entre los usuarios de PlayStation. Ahora, gracias a Ascii, además de una forma sana de *matar* el tiempo, ¡resultará cómodo y sencillo!

Producto:	Resident Evil Pad
Fabricante:	ASCII/Capcom
Distribuidor:	New Software
Precio:	5.990 pesetas

Características generales

El Resident Evil Pad está específicamente diseñado para jugar... Pues sí, con *Resident Evil*, ¿cómo diablos lo has adivinado? Cuenta con todos los controles del pad oficial de Sony —el digital, no el Dual Shock, que es el que ahora viene con la consola—, pero distribuidos de forma específica para jugar a cualquiera de los títulos de la serie *Resident Evil*. Por supuesto, no podía faltar la opción de «Turbo», como en todas las creaciones de Ascii, aunque el principal atractivo del aparato reside en la rápida e intuitiva accesibilidad de todas las funciones.

Diseño

La verdad es que es precioso. Carece de botones frontales, ya que tanto los botones «R» como los «L» están colocados en el centro de la cara superior (es decir: sobre «Select» y «Start»). Debajo, donde se sitúa el dedo índice de la mano derecha, está... ¡ la «X»!

Si te paras a pensar, recordarás que «X» es el «gatillo» en *Resident Evil*, por lo que esta ubicación no podía ser más acertada. De acuerdo, ahí es donde se encuentra también el «gatillo» del mando oficial de Nintendo 64, pero... Pon cara de sorprendido, ¿vale?

A su vez, el botón «Cuadrado» (el que sirve para correr en *Resident Evil*) está donde estás acostumbrado a ver la «X». Y «R1» (que en el juego sirve para prepararse a disparar manteniéndolo pulsado) se encuentra donde suele estar «Cuadrado». De esta forma, es tan cómodo correr como apuntar, puesto que nunca se hacen ambas cosas al mismo tiempo.

«Triángulo» está en su sitio (más o menos) y «Círculo» donde acostumbras a ver «Cuadrado». Encontrarás el resto de los botones (los «R» y los «L») en el centro del pad. Sencillo, ¿no?

El diseño de la mitad derecha del mando tiene forma de empuñadura de revólver (con gatillo incluido), y ambas mitades están pensadas para aferrarlas con la mano entera. Así, puedes asustarte y apretar el pad tanto como quieras al oír los gemidos lejanos de una señorita zombi, sin temor a que se te resbale a causa del sudor frío de tus manos temblorosas...

Cuestión de compatibilidad

Perfecto para jugar a cualquiera de las tres versiones de *Resident Evil*..., pero ya está.

Lo hemos probado con multitud de juegos —en especial aquellos en los que se dispara con «X»— y los resultados has sido muy poco satisfactorios. Títulos en los que el jugador debe tener en todo momento un dedo listo para cada botón (casi todos), fuese cual fuese su género, se convertían en auténticas pesadillas con el Resident Evil Pad: *Tomb Raider, Crash Bandicoot, Tekken, GT*...

Se trata de una «pieza de coleccionista», ideal para los fans incondicionales de *Resident Evil*. Quizás le faltan un par de manchas de sangre; o un dispositivo que proyecte una nube de gas hediondo al pulsar el botón de disparo..., pero por lo demás es el complemento perfecto para acabar con todos los zombis de Raccoon City sin salir de casa.



VEREDICTO

No podemos conceder más puntuación a un periférico que sólo da buenos resultados con un juego (y menos si tenemos en cuenta que *Resident Evil 2* salió a la venta allá por mayo). Claro que, si sólo pretendes utilizarlo para el juego que le da nombre, no hay razón para que sigas leyendo: ¡corre a buscarlo!

7 sobre 10



Hombres de jazz con chándal, gatas con ojos de gacela y pantalones brillantes, música disco japonesa... Piérdete, *PaRappa*, porque *PSM* tiene un nuevo amor: *Bust A Groove*...



[1] ¿Te apetece menear el «body»? Quédate con el vacilón de Heat. Primero elige el personaje [1] y deshazte luego de la Srta. Pinky [2] antes de sacudirte con Frida [3].

Chuta la pelota, golpea al malo, toma esa curva, encesta, salta el obstáculo, dispara a los monstruos, rescata a la doncella y descubre el tesoro...

25 palabras. La entera gama de juegos PlayStation puede resumirse grosso modo en una sola frase. Cada mes cubrimos en *PSM* la tira de títulos y, sin embargo, la cantidad de géneros sigue siendo mínima. *Beat 'em up*, simuladores deportivos, juegos de rol, aventuras... Cierto, estos géneros producen algunos de los más impresionantes títulos que hemos podido probar, pero ¿tan pobre es la imaginación de los desarrolladores?

HAY DE POR MEDIO SALTARINAS DIVAS DE DISCOTECA Y LA BANDA SONORA MÁS FUNKY DESDE *PARAPPA.*

¿Es lo tradicional lo único que podemos esperar? ¿Dónde está el Prometeo de los juegos?

Prometeo está cerca, y lleva pantalones de campana. *Bust A Groove* (conocido en Japón como *Bust A Move*, que nada tiene ver con la serie de puzzles y burbujas de Taito) es un juego en torno al «baile y el ritmo en acción». También hay de por medio saltarinas divas de discoteca, robots del *breakdance* y la banda sonora más *funky* desde *PaRappa*. ¿Por qué? Porque cuando sale a la pista, *Bust A Groove* es *PaRappa The Rapper*, pero con un grupo de marchosos que supera de lejos las dimensiones corpóreas del simpático perrito.

Está ambientado en el espacio que se merece, repleto de bolas de espejos en el techo y pantalones relucientes por todas partes. *Bust*

■ EDITOR	Sony	■ ORIGEN	Japón
■ FABRICANTE	Enix	■ GÉNERO	Lucha a base de bailes
■ DISPONIBLE	N/D	■ JUGADORES	Uno o dos

[1] El regreso de las patillas. [2-3] Frida y Gas-O efectuando combos. Fíjate en el siguiente plano de Gas-O. [4] La dulce Kitty-N haciendo posturitas.







A Groove es un torneo de baile que transporta a la gris las delicias del club más selecto. Mueves el esqueleto de uno de los 10 bailarines, y la idea es hacerlo, mediante combos, mejor que los demás. Se ha puesto en práctica una jugabilidad muy cercana a *PaRappa*, de modo que todo consiste en dar réplica a las direcciones que aparecen en pantalla. Los movimientos empiezan con pulsaciones de un solo botón, y progresan hasta combos de botón y cruceta que incrementan la puntuación y ejecutan ejercicios de auténtico contorsionista.

¡Y qué movimientos! Odiseas a ras de suelo como el molinillo a ritmo de *breakdance* suelen acabar a las puertas de un hospital, pero estamos hablando de *Bust A Groove*. Aquí, dar vueltas sobre tu pobre estómago no sólo aumentará tu puntuación, sino que, si efectúas bien tus combos, servirá también para patear el trasero de tu rival y diezmarle puntos. Muy ingenioso.

Tamaña habilidad rítmica requiere unos personajes igual de diestros, y, al contrario que el mínimo (aunque bonito) elenco de *PaRappa*, *Bust A Groove* los tiene a montones. Heat es un ex piloto ataviado con un mono y con propensión al *breakdance*, Frida es una mezcla de la Spice Girl deportista y la cantante majara de Deee-Lite, Strike es un gángster callejero que dispara su automática al aire cada vez que gana un asalto, pero el más fardón es Hiro, la personificación de John Travolta antes de los michelines de *Pulp Fiction*. Cada personaje cuenta con sus propios movimientos (la felina Kitty-N sincopa con estilo mientras que Gas-O efectúa posturas tecno) y su propio escenario. Si eliges bailar como Dinky tendrás un paraíso discotequero de fondo, mientras que descoyuntarse con Shorty y sus doce añitos implica ir al parque de atracciones.

Cada personaje/escenario posee incluso su propia banda sonora. Y puede que las zapatillas sean tope 1998, pero la música procede directamente de *Boogie Nights*. *Funk* de los setenta estilo Walrus of Love, Barry White arrimado a la diva *pop soul* de turno, y todo irradiado por la esencia de la música disco. Algunos de los números japoneses no quedarían mal en inglés o castellano y, aunque las canciones más monas tienden a molestar, comparadas con la típica banda sonora pseudo heavy metal de cualquier *beat 'em up*, hacen de este juego un ganador.

Sí, este juego atraerá sólo al menor porcentaje del mercado PlayStation, e incluso con personajes extra la jugabilidad sigue siendo simplista. Pero remóntate al primer párrafo y a la constatación de que los principales títulos para el resto del año serán aún más juegos de rol, aventuras, *beat 'em up*, plataformas y secuelas. ¿Por qué no iba Sony a hacerle un favor al mundo publicando *Bust A Groove*?

PUEDE QUE LAS ZAPATILLAS SEAN TOPE 1998, PERO LA MÚSICA PROCEDE DIRECTAMENTE DE *BOOGIE NIGHTS*.



PSM OPINA

⊕ LO MEJOR

- El mejor juego PlayStation del mundo.
- Es más difícil que *PaRappa*, que podía completarse sin problemas.
- PlayStation pilla la onda setentera.
- Excelente caracterización.

⊖ LO PEOR

- El mejor juego PlayStation del mundo durante unos diez minutos.
- Sólo para fanáticos del *break*.
- Jugabilidad demasiado simplista.

QUIZÁ...

Considerando que es un juego acabado en NTSC, las alteraciones para una versión PAL serían mínimas. Cuando el juego aparezca en el mercado americano, sufrirá alguna modificación (empezando por el nombre original, ya registrado). Tal como está, sin embargo, *Bust A Groove* es un convite cómico y estrafalario para todos los que estén aburridos de la eterna dieta de luchas y fútbol.





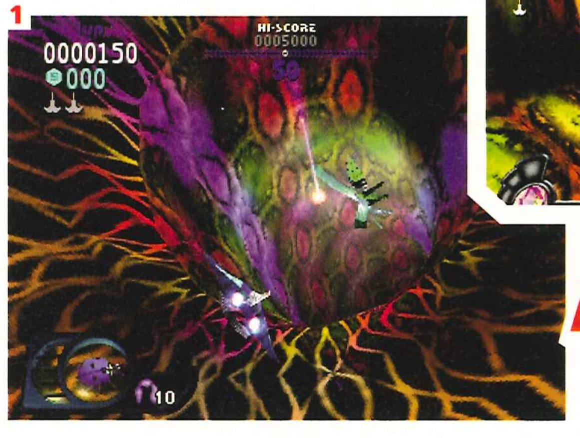
[1] El chulito de Hiro. Ya sabemos en quién se basa, ¿no? [2-3] Ésta es Kelly. Le gusta vestirse como un conejito, acariciarse su rubia melena y dar pasitos en una sala repleta de peleles. Desde luego, esto *no* es *Mortal Kombat*.

EDITOR	Gremlin	ORIGEN	Gran Bretaña
FABRICANTE	Gremlin	GÉNERO	*Shoot 'em up* en 3-D
DISPONIBLE	Julio	JUGADORES	Uno o dos



¿Ir a lo seguro o a por la máxima puntuación? *N2O* te deja escoger al tiempo que te abres camino por entre sus serpenteantes niveles.

[1] Los bichos enemigos aparecen por sorpresa en los rizados túneles de *N2O*. [2] Justo encima de ti, una mosca. A tu izquierda, una nueva arma.





Casi todos los juegos de Atari Jaguar decepcionaron bastante, a excepción, claro está, de *Tempest X* (9/10, *PSM4*). La maravillosa actualización que llevó a cabo Jeff Minter del *shoot 'em up* de vectores de Atari se convirtió en todo un clásico, con una visión única del género. Hasta ahora.

No hay duda de que *N2O* parte del modelo de *Tempest* en muchos aspectos, aunque es en la jugabilidad básica donde se distingue claramente su origen. Al igual que *Tempest*, *N2O* permite girar 360º alrededor de un nivel en forma de túnel, mientras destruyes a los enemigos que salen a tu encuentro y te haces al mismo tiempo con los *bonus* y *power-ups*. También como en *Tempest*, *N2O* aumenta gradualmente de ritmo: termina siendo tan rápido que reaccionas por instinto, sin que seas consciente apenas de lo que estás haciendo. Pero *N2O* se sustenta en una atención al detalle y una profundidad que *Tempest* nunca tuvo, ni siquiera en su versión 2000.

Para empezar, los niveles de *N2O* son bucles continuos, y todo lo que escapa a tus disparos resurge al cabo de muy poco tiempo. No parece una gran innovación, pero es un factor clave en la inusual jugabilidad de *N2O*. Por ejemplo, si dejas pasar los escarabajos enemigos, la próxima vez que aparezcan se habrán transformado, y serán más rápidos y más peligrosos. Pero —y estamos hablando de un pero con mayúsculas— los nuevos escarabajos valen más puntos. En resumen, *N2O* ofrece la posibilidad de ir a lo seguro u optar por la máxima puntuación.

Este método funciona a lo largo de todo el juego, con tácticas más arriesgadas que dan más puntos, defensas extra, monedas de más valor con las que adquirir armas especiales y otras por el estilo. Además, cada vez que te cargas un insecto alienígena —hay también arañas y escorpiones que depositan minas— aumenta la velocidad del nivel, lo que añade una nueva dimensión táctica al juego.

¿Qué más? Lo mejor será mencionar que el juego es como una incursión psicodélica en territorio *Descent*. El sonido también es tremendo, con banda sonora de The Crystal Method. No vayas a creer que *N2O* es otro bonito ejercicio al estilo *Wipeout*. El secreto de *N2O* es acumulación de puntos en estado puro. Y, por la pinta que tiene, es uno muy bueno.



LO MEJOR

- Una jugabilidad de *shoot 'em up* sencilla que combina a la perfección *bonus* y *power-ups* con peligro y riesgos.
- Una banda sonora a tono con la acción desenfrenada del juego.
- Efectos y explosiones deslumbrantes.

LO PEOR

- Llegar a dominarlo puede resultar tarea de titanes.
- Al principio tu nave es lenta hasta la desesperación en su periplo por el túnel.

QUIZÁ...

Puede parecer un *shoot 'em up* muy actual, súper atractivo, insidioso y con cara de pocos amigos, pero por debajo late el corazón de los clásicos del género. Es mucho más ingenioso de lo que parece, aunque quizá demasiado ingenioso para algunos.





[1] Estas espirales psicodélicas te pueden llegar a marear. [2] Sólo los niveles de bonus están entre paredes.







[1] En los niveles de bonus de *N2O* disparas contra huevos para obtener monedas, pero ojo con los pinchos. [2] En el techo está uno de los capullos de insecto. [3] Otro de los psicodélicos niveles de bonus de *N2O*.

■ EDITOR	Sony	■ ORIGEN	Japón
■ FABRICANTE	Aquire	■ GÉNERO	Aventura en 3-D
■ DISPONIBLE	N/D	■ JUGADORES	Uno



Dentro de nada, *Tenchu* estará entre nosotros. No tenemos salsa de soja, pero la de tomate está enteramente a tu disposición.

[1] Por desgracia, las imágenes no están a la altura de Bruce Lee. [2] Muchas peleas se desarrollan en escenarios oscuros y siniestros. [3] Nuestro ninja se ha puesto el traje ideal para ocultarse en la nieve.



Kung Fu, la memorable serie televisiva de los setenta, estaba repleta de tortas de karate. Sin embargo, le faltaba realismo sangriento. La mayoría de las veces, los personajes acababan ensartados en una vara o apaleados con una especie de ristra de pan de pita. Y lo único que hacían era chillar un pelín.

Tenchu, por el contrario, es más desagradable que el álbum de fotos del marqués de Sade. Básicamente, se diría que no es otra cosa que Lara aprendiendo los rudimentos del Bushido en un matadero. En este juego tienes que recorrer los niveles bajo la piel de Rikimaru (el ninja del espadón) o de Ayame (la delgaducha que maneja los cuchillos), dar tajadas, reunir puntos y largarte.

Cada nivel está repleto de engorros variados y armados hasta los dientes. En tu camino encontrarás tíos cachas con lanzas e incluso asiáticas muy monas que no te servirán precisamente rollitos de primavera. O peleas o huyes, y te recomendamos que vayas con cuidado. El jugador tiene ventaja si avanza con disimulo por los tejados: puedes dejarte caer desde lo alto, sin que te vean, por detrás de uno de los malos; a partir de ahí, lo único que tienes que hacer es darle al botón para rebanar cuellos sin armar alboroto.

La clave reside en abrirte paso hasta el final del nivel, nada más. Y, aunque hay varios movimientos disponibles, la acción más efectiva consiste en martillear botones para poner en práctica el golpe básico. O sea que el juego tiende a ser repetitivo.

A juzgar por las apariencias, *Tenchu* es más práctico que elegante. Cumple lo que se espera de él, y poco más. *Tenchu*, que se está comercializando en Japón en estos momentos, no es más que otro juego con más sablazos que mamporros. La idea de ser un ninja que vive entre las sombras, de donde sólo sale para convertir en viuda a alguna pobre mujer, tiene su gracejo. Pero todavía está por ver cuán afiladas llegan las espadas de *Tenchu* a la versión PAL.





[1] Rikimaru opina que lo más apropiado para luchar contra el hombre lagarto es ponerse pantalones de montar. [2] ¿Un ninja que profana tumbas? No puede ser.



LO MEJOR

- Esconderse, atacar y rajar a los enemigos puede ser divertido.
- Convertir a los pobres transeúntes en sushi humano proporciona un ratito de entretenimiento.
- Los niveles del juego son enormes y muy poblados.

LO PEOR

- Los gráficos son un poco oscuros y reiterativos.
- En conjunto, produce una sensación general de inacabado.
- De cualquier modo, hasta finales de 1998 no se va a publicar en Estados Unidos, así que tardaremos en ver *Tenchu* por aquí.

QUIZÁ...

Tenchu todavía necesita perfeccionarse. Es bastante bueno, pero no despierta las ganas de jugar. Tiene bastantes fallos. Es como si los programadores se hubieran quedado dormidos al contemplar tanto escenario idéntico pero hubiesen decidido editarlo de todos modos.



Nunca robes el batín de otro hombre ni juzgues a nadie por el tamaño de su espada. Ésta es la máxima en *Bushido Blade 2*.







[1] ¿A quién se le ocurre liarse a estocadas en un tejado así? [2] Bronca entre rejoneadores. [3] Bonita empuñadura. Y bien gorda. [4] Un marinerito de primera comunión se pone chuleta con un compañero de clase. En un día así...



En la mayoría de las facetas de la vida se puede repetir. Puedes casarte más de una vez. Conseguir un nuevo empleo. Recuperar amistades. Incluso cambiar de bar. La única experiencia irrepetible es la vida misma. *Bushido Blade 2* lo tiene muy claro: cuando el acero te parte en dos, se acabó lo que se daba. Cualquiera que haya probado el juego original (*PSM* 14, 8/10) reconocerá la fórmula. Pero, para aquellos que estén en la higuera, diremos que de lo que se trata es de luchar espada en mano en grandes entornos con pantalones de la talla XXL. Aparte de algún que otro cambio cosmético, la secuela es, en esencia, más de lo mismo. Si tu espada alcanza zonas vitales del oponente, lo envías a criar malvas. Él hace lo propio y quien cría malvas eres tú. Lo único que hace falta es una incisión hábil o un pinchazo afortunado. La acción de esta secuela continúa siendo de cortes y rebanadas, más una porción extra de pinchos variados.

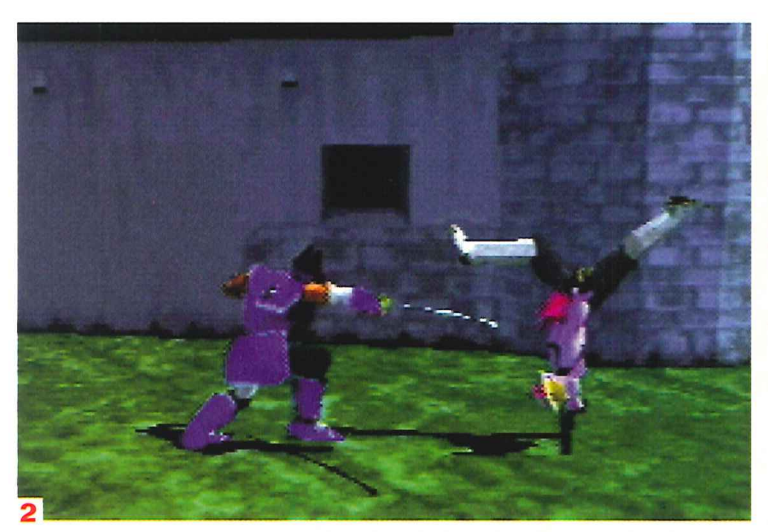
¿Se ha introducido algo nuevo? Bueno, puede que el cambio más evidente a primera vista sea la omisión de lesiones. Ya no cojeas si te cortan la pierna. Otro de los cambios es la pérdida del botón de defensa: por supuesto, puedes rechazar los ataques, pero ahora es un pelín más complicado, porque necesitas dos botones. También cabría destacar el punto de vista en estructura alámbrica, que proporciona al juego una nueva dimensión. Esta vez se ha incluido un mayor número de personajes, y algunos emplean dos espadas. Al inicio del



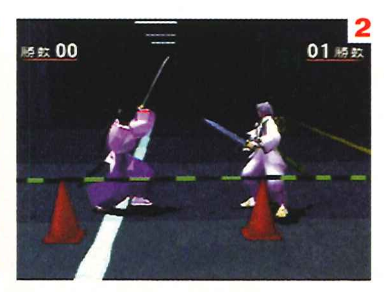


[1] «¿Enfadado? Furioso, estoy. Con estos trapos parezco un completo imbécil.» [2] Fluidos vitales se vierten sobre el verde follaje al contacto de la metálica hoja con el lívido rostro del héroe.

EDITOR	Sony	ORIGEN	Japón
FABRICANTE	Squaresoft	GÉNERO	Tajos en 3-D
DISPONIBLE	N/D	JUGADORES	Uno o dos







[1] En modo Vs, una especie de monaguillo contra la reencarnación de Eva Nasarre. [2] Las obras en carretera podrán detener el tráfico, pero no una pelea.



[1] El de la americana sin mangas celebra el triunfo subiéndose a lomos de su enemigo. [2] De cómo esquivar una tajada haciendo el pino.

modo Historia puedes escoger entre seis combatientes, y sólo luchando como un as podrás acceder a nuevos protagonistas.

También tienes seis armas a tu disposición, incluida la potente katana (el acero para el ninja más perspicaz).

Con todos los modos que cabe esperar (práctica, dos jugadores, torneo), *Bushido Blade 2* no decepciona. El modo Historia se completa con facilidad echando mano de *continues* infinitos. Sin embargo, es difícil terminar el juego sin cometer errores.

Desde el punto de vista gráfico, todo disfruta de una evidente mejora. Los personajes están mejor resueltos y la animación se manifiesta algo más fluida.

En estos momentos *Bushido Blade 2* sólo está disponible en Japón, pero su lanzamiento en PAL es inminente, y no debería perder nada en la conversión. Desde luego, los que prefieran pantalones sobrados a mallas de Danubio azul desgranarán los días con impaciencia. Resignación, hermanos.



LO MEJOR

- Ofrece un modo casi civilizado de hacer cachitos a la gente.
- Los gráficos son claros pero detallados, y discurren a la perfección.
- El mejor efecto: entrechocar de espadas.

LO PEOR

- La pérdida del síndrome de la pierna lesionada. Es una lástima.

QUIZÁ...

Parece que sigue los cánones para ir sobre seguro. Montones de escenarios, armas y personajes con los que trastear. El modo Historia contiene la tira de cosas a las que acceder y el modo Vs es tan estupendo como siempre. El más refinado de los fans al tajo hallará mucho en donde hacer temblar su *dojo*.

■ EDITOR	Ocean/Infogames	■ ORIGEN	Alemania
■ FABRICANTE	X-ample Architectures	■ GÉNERO	*Shoot 'em up* en 3-D
■ DISPONIBLE	N/D	■ JUGADORES	Uno o dos



Viper

Sensacionales sonidos y escenarios acompañan a *Viper*, el último *shoot 'em up* de helicópteros procedente de Alemania.

[1] Desfile de arañas gigantes. [2] Robot con brazo móvil. [3] Cosa rara que arroja rayos láser. [4] Ovni que te dispara una onda de energía.



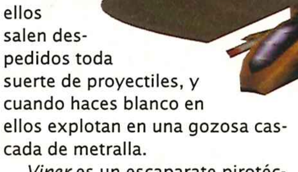




La mayoría de los juegos alemanes emplean más panderetas y silbatos que una convención de cantores de villancicos y de árbitros de fútbol juntos. *Viper* es buena muestra de ello. Se trata de un *shoot 'em up* con una deslumbrante exhibición de luces, rayos láser y explosiones. *Viper* limita tus movimientos hacia adelante y hacia atrás, arrastrándote por un recorrido programado a lo largo de los niveles. Esto significa que, aunque sí controlas la posición de tu helicóptero en el nivel, no puedes decidir adónde vas, salvo en contadas ocasiones en que puedes escoger entre dos rutas disyuntivas. Esta limitación ha permitido a los creadores concentrarse en diseñar el máximo número de instalaciones y aparatos enemigos, listos para que los fulmines en tu peregrinaje por los diversos escenarios de *Viper*.

Durante la mayor parte del juego saldrás disparado a través de un nivel con tantas dianas donde apuntar que no tendrás tiempo ni para pensar (te irá bien para olvidar que no puedes controlar hacia dónde te diriges). Los enemigos se pueden clasificar en general en tres categorías: emplazamientos fijos de cañones, unidades de tierra y aire móviles, y gigantescos enemigos a mitad y al final del nivel. De ellos salen despedidos toda suerte de proyectiles, y cuando haces blanco en ellos explotan en una gozosa cascada de metralla.

Viper es un escaparate pirotécnico. Es un auténtico festival para tus ojos. Y también para los oídos, como demuestra su estridente banda sonora. Sin embargo, en el mundo de los *shoot 'em up*, una jugabilidad estimulante, instintiva, es en definitiva más gratificante que cualquier fuego de artificio que te echen.





[1] Al final de los niveles del cañón te espera este enemigo, un señor de piedra que intentará derribar tu helicóptero. Firgen Santa. [2] Araña por partida doble.



OPINA

⊕ LO MEJOR

- Efectos de luz y explosiones deslumbrantes.
- Potente y atronadora banda sonora.
- Atractivos niveles situados en ciudades y cañones de desierto.

⊖ LO PEOR

- El tipo de jugabilidad encarrilada puede resultar restrictiva.
- El conjunto de efectos puede llegar a deslumbrar hasta el punto de no distinguir los blancos con claridad.

QUIZÁ...

Los diseños de nivel y de las fuerzas enemigas son por lo general impresionantes, pero encontrar el equilibrio adecuado entre los efectos y la jugabilidad es lo que más importa. Está muy bien que haya rayos láser bonitos y explosiones muy logradas pero, si al final se entorpece el juego, todo eso no va a impresionar a nadie. Puede ser un *tour* gráfico o un auténtico *tour de force*.

EDITOR	UbiSoft	ORIGEN	Gran Bretaña
FABRICANTE	Vertex	GÉNERO	*Shoot 'em up* en 3ª persona
DISPONIBLE	Agosto	JUGADORES	Uno



Shadow Gunner

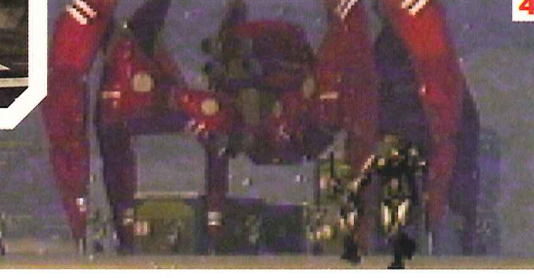
¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas? Ni idea. ¿Sueñan los consoleros con androides asesinos? Bueno, UbiSoft piensa que sí.







[1] ¿Se ha pasado Robocop a la dieta «biomanán»? [2] La ciudad se convierte en un impresionante campo de batalla. [3] No puede negarse que, lo que es espectacular, lo parece. [4] Las arañas metálicas, otro de los enemigos a batir.



Ah, bendita robótica. Era natural que nos sintiésemos fascinados por ella, con la de fenómenos que ha traído consigo la rabiosa implantación de nuevas tecnologías en la segunda mitad de este siglo que agoniza. ¿Quién no experimenta ante el futurismo una extraña mezcla de curiosidad y pavor? Ahí están esos chismes mecánicos y cibernéticos, suplantándonos —para bien o para mal— en el trabajo, en la investigación y en la carrera espacial. ¿Ocuparán algún día nuestro lugar en el mundo?

No podemos consultar sobre tan trascendentes asuntos la prodigiosa mente de Isaac Asimov, que en paz descanse. Pero a cambio podemos acercarnos a esta enésima vuelta de tuerca que UbiSoft propone a la robótica consolera.

Es probable que conozcas o hayas oído hablar de *Heavy Metal*, o del más reciente *Armored Core*. Ambos juegos están protagonizados por robots, y su principal virtud es una increíble capacidad destructiva. Pues bien, estas dos características conforman la base de *Shadow Gunner* que, para colmo, utiliza como reclamo el subtítulo *The Robot Wars*. La guerra está servida.

La acción te sitúa en un mundo dominado por la tecnología en el que tú, un poderoso robot con ciertas reminiscencias a Robocop (hemos dicho *ciertas*), deberás restablecer el orden a lo largo de 15 campos de batalla divididos en tres tipos de nivel (el Cañón Nevado, los Muelles y la Ciudad).

Pero la cosa no acaba aquí. En cada una de las fases tendrás que llevar a cabo peligrosas misiones, como neutralizar las comunicaciones del contrario, interrumpir la línea de provisiones de tus antagonistas o arrasar el cuartel general del ejército enemigo. Cuando hayas cumplido con ellas, podrás acceder al siguiente nivel.

Como viene siendo habitual en este tipo de juegos, nuestro robot empezará su aventura con un armamento básico y aumentará su potencia a medida que vaya avanzando en su periplo, gracias a los *power-ups* que encontrará en cada fase. Un total de diez armas diferentes estarán diseminadas por el extenso mapa de *Shadow Gunner*.

Las animaciones de tu robot y de los enemigos se anuncian únicas e hiperrealistas. Y, en el caso del ejército enemigo, un total de 17 robots intentarán por todos los medios hacerte la vida imposible. Cada uno de ellos cuenta con características concretas y su cachito de inteligencia artificial. Tu misión parece más difícil que el fichaje de Miguel Ángel Rodríguez como reportero de CQC.

Shadow Gunner no es una propuesta original, pero ofrece muchos alicientes a los amantes de la acción trepidante. La versión no definitiva tiene su interés. Habrá que comprobar a mediados de agosto si estos apuntes cristalizan en *el* juego definitivo sobre robots.



OPINA

⊕ LO MEJOR

- Un mapa de actuación bien amplio.
- La acción se tiñe con algo de estrategia.

⊖ LO PEOR

- Los gráficos no maravillan a nadie.
- Se produce alguna que otra brusquedad en la acción.
- Si esto es original, nosotros somos las hermanitas de la caridad.

QUIZÁ...

La falta de originalidad y los sencillos gráficos no juegan demasiado a su favor. De todas formas, su extenso escenario y el tiroteo frenético que promete lo benefician. Esperemos que Vertex mejore algún que otro problemilla gráfico y de seguimiento de la acción.



Para proseguir con tu destrucción en masa, tendrás armamento de todo tipo y potencia a tu alcance.



■ EDITOR	UbiSoft	■ ORIGEN	Francia
■ FABRICANTE	Simis	■ GÉNERO	Combate espacial en 3-D
■ DISPONIBLE	Sí	■ JUGADORES	Uno



Xenocracy

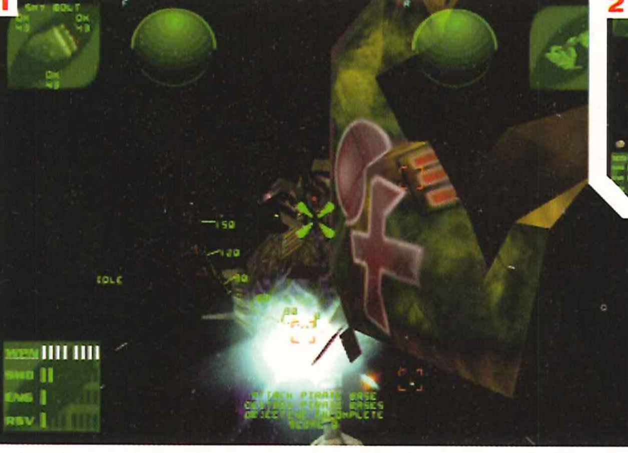
El futuro del sistema solar está en entredicho, y a ti corresponde impedir una guerra devastadora en *Xenocracy*.

Estamos en el futuro y los humanos han colonizado el espacio gracias al descubrimiento del licosito, una fuente de energía mineral muy escasa. Sin embargo, parece que los humanos seguimos llevándonos a la greña y, a la que nos descuidemos, nuestra brillante tecnología no hará sino proporcionarnos mejores y más masivos métodos de enviar medio mundo al garete.

El sistema solar ha quedado dividido entre cuatro grandes superpotencias: Earth Dominion, Mars Combine, Venus Alliance y Mercury League. Cada una de ellas está librando una batalla secreta contra sus rivales para controlar las colonias exteriores y sus ricos depósitos del todopoderoso y escasísimo licosito, una batalla secreta que podría desencadenar una guerra a escala interplanetaria en cualquier momento. Y aquí es donde entras en escena. *Xenocracy* es un juego de combate espacial en el que llevas a cabo numerosas misiones, tanto en el espacio exterior como sobre la superficie del planeta. Es curioso, porque es como si hubiera dos juegos en uno. Puedes meterte de lleno en la acción en el modo Arcade, en el que tendrás que completar 10 misiones cuyo grado de dificultad va en aumento, o situarte al frente de los esfuerzos de la UPN para mantener la paz seleccionando el modo Simulación. En este último tienes que tomar tus propias decisiones estratégicas: destinar fondos a las diferentes áreas de investigación, vigilar con cuidado las acciones de las superpotencias y decidir qué misiones llevar a cabo.

Hasta aquí, desde luego, todo tiene muy buena pinta. Pero falta por ver cómo el fabricante, Simis, plasmará ese difícil equilibrio entre complejidad y jugabilidad que presentan las misiones.

Aun así, el género del combate espacial, por desgracia poco explotado en PlayStation, cuenta con muy pocos competidores de calidad. *Xenocracy* podría ser justo lo que necesitan los apasionados de las naves espaciales de combate. O no.





[1, 2] Los gráficos de *Xenocracy* están muy cuidados y ambientan a la perfección, aunque ha de mejorarse la frecuencia de imágenes por segundo de cara a la presentación final.



[1, 2] Uno de los aspectos en que destaca *Xenocracy* es la inclusión de misiones varadas en planetas.



⊕ LO MEJOR

- Un estilo gráfico imaginativo y de interesante aspecto.
- Opciones de estrategia para una mayor profundidad de juego.
- Un montón de naves y armas disponibles.
- Escenarios ubicados en el espacio exterior y en planetas.

⊖ LO PEOR

- Conseguir el equilibrio adecuado entre la jugabilidad y la profundidad será tarea compleja.

QUIZÁ...

Por extraño que parezca, hay pocos títulos de combate espacial buenos para PlayStation. Y eso que las capacidades gráficas de la gris la harían, en principio, idónea para el género. *Xenocracy* podría llevarse el gato al agua.



Si te gustan las carreras pero echas de menos las armas, si te gustan los disparos pero echas de menos la velocidad... tu horizonte se está iluminando.

[1] En línea recta ganarás velocidad, pero perderás *power-ups*. [2] Emplea tu arsenal para deshacerte de otros corredores. [3] Buen tiro. [4] Y buenos efectos.





Muchos son los títulos que han intentado reunir distintos géneros en un solo disco. Pocos lo han conseguido con éxito. Uno de los primeros en hacerlo fue *Mario Kart* para SNES. Con él, sus creadores llevaron la velocidad y la competitividad hasta cotas de diversión insólitas en aquel momento. Conducías, competías en una carrera, atacabas a tus contrincantes con armas de todo tipo... No era extraño que aquello calara hondo entre los amantes del pad. Y tampoco lo era que se copiase la fórmula mágica una y otra vez, en la mayoría de los casos con resultados, como mínimo, aceptables.

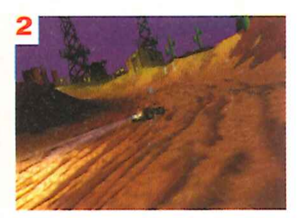
PlayStation también cuenta con títulos de esta índole. *Street Racer* fue uno de los primeros representantes de este fenómeno en la gris. Su tentativa de amalgamar humor, velocidad y disparos no llegó, sin embargo, demasiado lejos. Terminó por convertirse, seamos generosos, en un desafortunado producto falto de velocidad y grandes emociones. La saga *Twisted Metal* coronó un recorrido irregular. La primera de las entregas de la serie alcanzó resultados simplemente correctos. La segunda entrega, en los días de su publicación, nos pareció una extraordinaria muestra de sincretismo.

Era natural que se contase con las técnicas más avanzadas a la hora de diseñar un juego de parecidas características a finales de esta década. De ahí que surja *Vigilante 8*, por ejemplo, con un bonito motor generador de polígonos (ver PlayTest en este número). La velocidad y la destrucción no tienen excusa en la actualidad para renquear en pantalla. *Vigilante 8* disfruta de eso y más: armas incontables, escenarios inmensos y opciones muy interesantes. Pero algo falla. Entre otras cosas, el típico toque de humor que da carácter a este tipo de juegos de carreras.

Y ahí es donde aparece *S.C.A.R.S.*, un juego que bebe de todas las fuentes y que se ha marca-







[1] «¿Qué hay, manito? ¡Qué lindo tu carro, nomás!»
[2] Las luces largas te serán de gran ayuda.

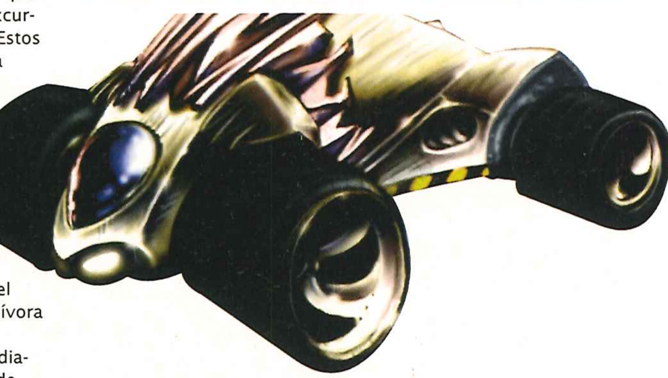
■ EDITOR	**UbiSoft**	■ ORIGEN	**Gran Bretaña**
■ FABRICANTE	**Vivid Image**	■ GÉNERO	**Carreras de combate**
■ DISPONIBLE	**Septiembre**	■ JUGADORES	**Uno a cuatro**





[1] Los túneles te introducirán en un torbellino de velocidad. [2] Como dejan ver las montañas, el juego está inacabado. [3] Vaya cambio de rasante. [4] ¿Una tortuga con ruedas? Ah, es la cobra...





do el objetivo de llevar cada una de las cualidades de sus antecesores a la máxima expresión técnica y de desarrollo de la acción, y de dar rienda suelta, además, a la imaginación, con prototipos y escenarios de lo más originales.

En el año 3000 de nuestra era, los humanos son una especie en peligro de extinción en la Tierra. Los robots se han apoderado del planeta y han reconvertido todo credo en culto al frío metal. Obviamente, a los robots les importa un pito ir de compras o pasar el día en la playa, digamos que sus diversiones son... diferentes. Para pasar el rato, crean una competición de carreras de corte *Ben-Hur*, pero cambiando cuádrigas por vehículos de tecnología punta. A las nueve súper computadoras les vibrarán los émbolos de emoción mientras apuestan créditos a favor del prototipo diseñado en su factoría.

Por lo visto, estas máquinas no son de piedra (algo lógico, por otra parte), y en sus circuitos guardan alguna que otra imagen del pasado. Un pasado del que sólo les queda un vago recuerdo de una excursión escolar al Zoo Municipal. Estos datos almacenados les llevan a crear coches basados en criaturas del reino animal. Los nueve vehículos que competirán en estas carreras son la viva imagen metálica del tiburón asesino, el contundente mamut, la escurridiza cobra, la veloz pantera, el tigre feroz, el escorpión venenoso, el rinoceronte punzante o la carnívora mantis.

Las curiosas carreras de gladiadores se celebrarán a lo largo de ocho circuitos, más uno secreto. Tus habilidades se pondrán a prueba constantemente y tus reflejos no podrán abandonarte ni un nanosegundo. Saltos, pavimentos de todo tipo, barro en el chasis, túneles, llamaradas, desvíos, atajos y miles de desafíos te convertirán en el rey de la carretera o en la vergüenza del barrio. Correremos a lo largo de ruinas aztecas, mundos submarinos, montañas nevadas, zonas industriales y demás parajes en 3-D.

El juego está realizado al completo con un motor 3-D, y los circuitos se generarán ante tus ojos, de modo que podrás admirar el proceso a que se someten los gráficos en tres dimensiones. También experimentarás los efectos de luz en tiempo real, que es la responsable de reflejar los fenómenos meteorológicos y las franjas horarias a que podrás optar. Tú solo o con tres compañeros más. Vivid ha conferido a los coches inteligencia artificial, las repeticiones son para chuparse los dedos y cuentas con cuatro modos de juego para apurar *S.C.A.R.S.* hasta el fondo.

Por aquí no dejamos de echar partidas a la versión beta. Es probable que se modifiquen algunos aspectos del juego, pero la sensación general es positiva. Por supuesto, no nos encontramos ante un *Gran Turismo*, pero ¿para qué queremos más?



⊕ LO MEJOR

- La velocidad es excelente.
- El número de circuitos satisfará a la mayoría.
- El concepto de juego convence.
- Te gustará la pinta de los prototipos y sus armas.

⊖ LO PEOR

- Los circuitos parecen demasiado cortos.
- ¿Será lo bastante claro?

QUIZÁ...

Nunca en PlayStation se ha logrado un buen juego a lo *Mario Karts*, y este título puede ser la opción más cercana. Habrá que esperar para ver subsanados algunos pequeños fallos.



[1] Esto tiene pinta de repetición. [2] Menudos saltos que llegan a dar los protoanimales. [3] Candelabros para iluminar el trayecto...

EDITOR	New Software	ORIGEN	Gran Bretaña
FABRICANTE	Eurocom	GÉNERO	*Beat 'em up*
DISPONIBLE	Septiembre	JUGADORES	Uno o dos



Mortal Kombat 4

Recién salido de las recreativas llega el último *Mortal Kombat*.
¿Preparado para superar el envite, o para caer en el olvido?



[1] Los escenarios del fondo dan más impresión de 3-D que los propios luchadores. [2] Por supuesto, hay un montón de escenas de un *gore* exquisito.

La marca de la serie *Mortal Kombat* ha sido siempre su afición por las jugadas sangrientas y ultraviolentas, viciosos movimientos especiales y, por supuesto, las jugadas mortales más escabrosas. Parece mentira, pero hubo un tiempo en que los juegos *MK* desbancaron por completo a los títulos *Street Fighter* de Capcom, tanto en las recreativas como en los sistemas domésticos. Compara *Mortal Kombat Trilogy* con *Tekken 2* y te darás cuenta de que el paso del tiempo no ha sido benévolo con el primero. *MK4* abre a la serie las puertas de las 3-D... ¿No es un poco tarde?

Presume de ser un *beat 'em up* en 3-D, pero cualquiera que esté acostumbrado a los errantes planos de cámara que dispensan casi todos los juegos de lucha actuales para PlayStation lo encontrará un poco raro. Los asaltos de *MK4* empiezan bien, con una perspectiva superior que desciende luego hasta una posición lateral, pero después... nada. Aparte de los movimientos especiales, las jugadas mortales y la posturita triunfalista del ganador, la lucha se bate por completo desde la manida perspectiva lateral.

Los 15 personajes de la recreativa están aquí presentes con sus respectivas habilidades. Cuando consigas un arma tras un movimiento especial, podrás utilizarla en lugar de un puñetazo, pero tan pronto como recibas un golpe el arma caerá al suelo y no podrás recogerla. Es una novedad. Claro que, de hecho, *MK4* trata de eso, de novedades.

Esta versión conserva el ritmo trepidante de la serie (es fácil ejecutar combos espectaculares), pero también una animación entrecortada. ¿Conseguirá esto, junto con una jugabilidad desfasada (que parece ignorar todos los avances que se han hecho en los *beat 'em up* durante los últimos cuatro años), hacer que el cuarto título de la serie sea el último?





[1] El nuevo foso de los pinchos, ahora en 3-D. [2] De vez en cuando, la cámara realiza un rápido movimiento por escena.





[1] Scorpion se libra a golpes de la tremenda halitosis de Goro. [2] Sub-Zero ongela a esa bestia inmunda con su aliento helado.



LO MEJOR

- Más sangre y vísceras que en un corto de Santiago Segura.

LO PEOR

- La animación es tosca y espasmódica, a excepción de escenas contadas.
- La jugabilidad rebasa su fecha de caducidad.
- Los efectos especiales castigan la vista, y la voz profunda que anuncia a los luchadores mortifica los oídos.

QUIZÁ...

Mortal Kombat Trilogy llegó a su punto álgido hace dos años y no parece que *Mortal Kombat 4* pueda relanzar el perfil anticuado de la serie. Si a esto añadimos que saldrá al mercado después de *Tekken 3*, puede que *Mortal Kombat 4* se convierta en su propia víctima. Sobre todo si se sigue adelante con esta preproducción, a todas luces muy poco lograda.

■ EDITOR	**UbiSoft**	■ ORIGEN	**Francia**
■ FABRICANTE	**Smart Dog**	■ GÉNERO	**Simulador de tenis**
■ DISPONIBLE	**Septiembre**	■ JUGADORES	**De uno a cuatro**

All Star Tennis '99

Ya que tan mal le hemos dado a la pelota en los estadios galos, ¿qué tal si probamos suerte con bolas más pequeñas?

Por lo visto, el género deportivo pretende sumar puntos en la clasificación general PlayStation. El baloncesto disfruta los últimos meses de cierto esplendor (¿a santo de qué, por cierto?). El automovilismo es, en todas sus facetas, una de las disciplinas más recurrentes en la gris (esto lo entendemos, claro). El golf, por curioso que parezca, dispone del exponente de calidad necesario para ser tenido en cuenta. El fútbol... Bueno, el fútbol es el que más revisiones ha experimentado en nuestra consola. Sobre todo, a raíz de la recién clausurada Copa del Mundo, claro. Pero, ¿y el tenis?

No es que su proyección en la vida real sea tan abrumadora como la lograda por el deporte rey, pero desde luego tiene adeptos. Muchos. Y en España más que nunca. Sin embargo, no se ha prodigado demasiado en PlayStation. Recordamos los sencillísimos gráficos de *Break Point*, los inmensos, espectaculares y poco prácticos gráficos de *Sampras: Extreme Tennis*, la diversión de *Smash Court Tennis* y la más sobria (aunque original, por momentos) forma de entender el vaivén de raquetas en que nos sumergía *Tennis Arena*. Pero lo cierto es que este deporte no ha arraigado en la era de los 32 bits.

Quizá los tiempos estén cambiando. Al menos, eso parece creer Smart Dog, porque los creadores de *Tennis Arena* se han sacado de la manga otra producción sobre tenis. Atentos a las peticiones del público, Smart Dog lanza una revisión de su antiguo éxito con la que pretende de superar ciertos escollos, ésos que le impidieron en su momento convertirse en el auténtico número uno. ¿Lo conseguirán esta vez?

Lo que salta a la vista en primer lugar es el uso de jugadores reales, que aparte de prestar su nombre y apellidos, aportan a *All Star Tennis '99* sus peculiares cualidades de juego. No son los mejores del mundo, pero seguro que te suenan figuras como Conchita Martínez, Jana Novotna, Gustavo Kuerten o Michael Chang. Y así hasta llegar a ocho jugadores de calidad. En segundo lugar, los polígonos que definían a los jugadores se han pulido, y sus golpes son más realistas. Las pistas en esta ocasión son ocho: los cuatro terrenos clásicos y alguna que otra sorpresa. Tendrás que esperar hasta septiembre para desvelarlas por ti mismo. Lo que sí te avanzamos es que encontrarás opciones la mar de originales. Prometen, cuando menos, una buena acogida entre los usuarios europeos de la consola gris.



El tamaño en general ha aumentado respecto a *Tennis Arena*. Bienvenido sea.



PSM OPINA

⊕ LO MEJOR

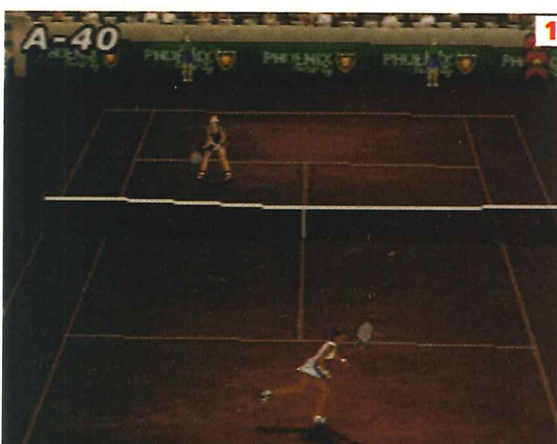
- Se han incluido nombres de jugadores reales.
- Podremos utilizar el MultiTap para partidas con amigos.
- Algunos golpes son muy buenos.
- Hay ciertas opciones bastante originales.

⊖ LO PEOR

- Los jugadores son reales, pero no hay más que ocho.
- ¿Serán suficientes los cambios con respecto a *Tennis Arena*?
- No se incluyen los torneos clásicos.

QUIZÁ...

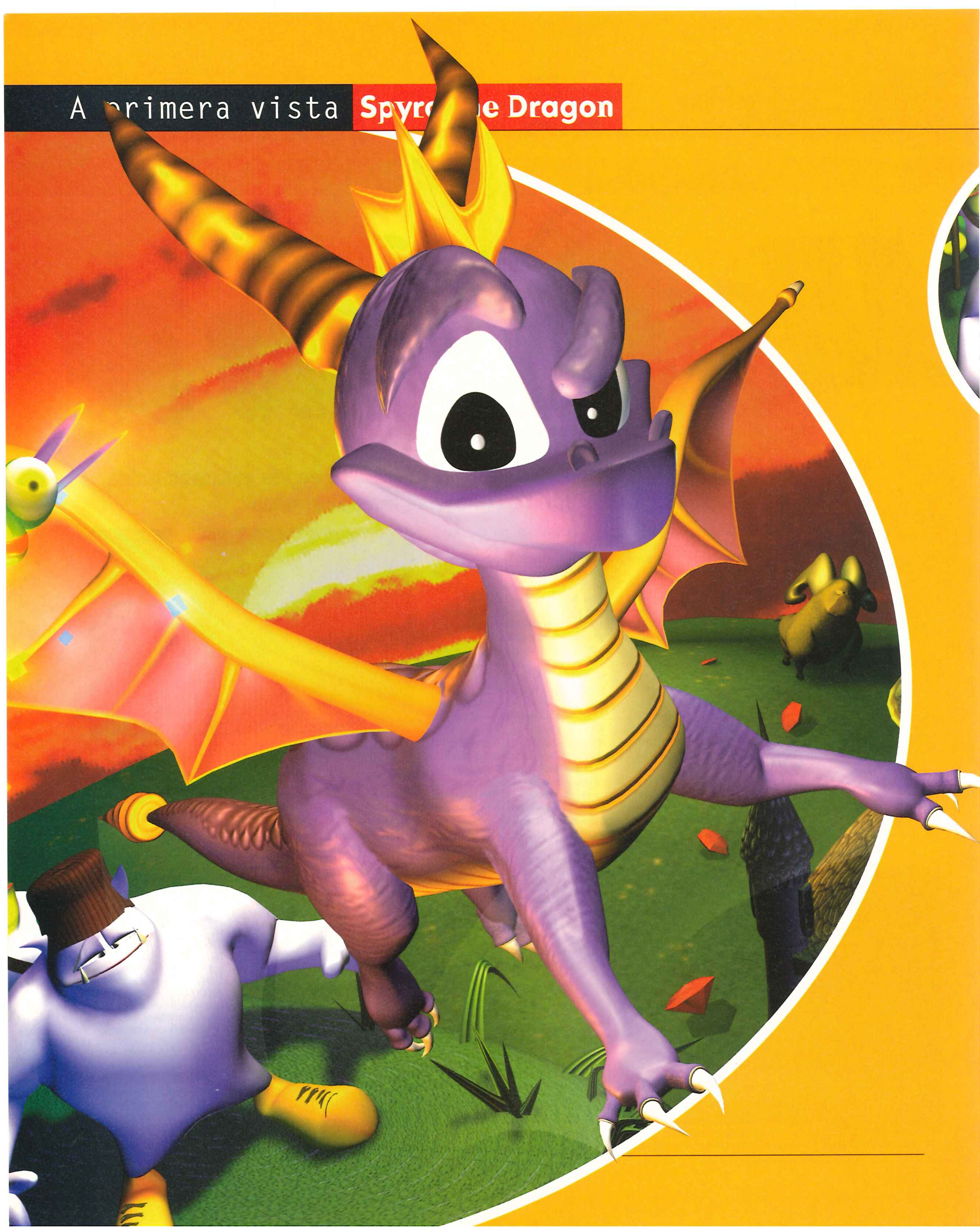
Es muy probable que *All Star Tennis '99* se convierta en apuesta segura para los amantes del tenis. Pero también es cierto que, por lo que hemos visto, su sencillez puede confundirse con simpleza. De momento, sólo podemos esperar que nuestros temores sean infundados.

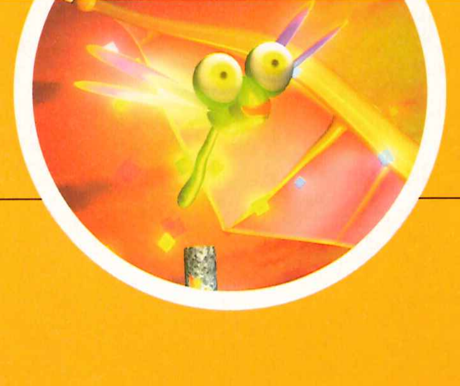


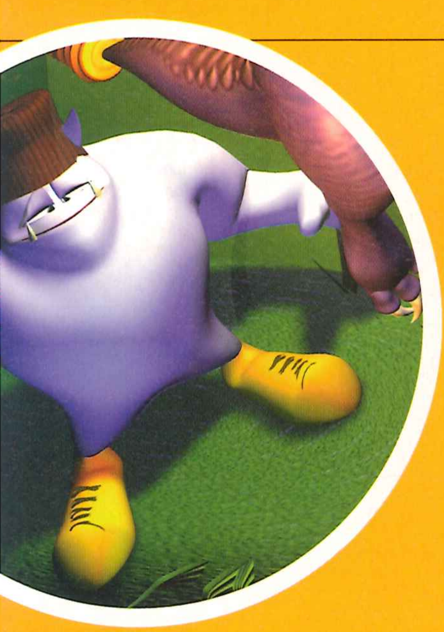




[1] Perspectiva en picado de la tierra batida. La mejor aliada de la armada española.
[2] A Conchita no se le da muy bien el cemento... [3] Un momento de relax en la tensión del campeonato.







SPYRO THE DRAGON

¡EL NUEVO HÉROE DE SONY PARA 1998!

TRAS SU ESPECTACULAR PRESENTACIÓN EN LA E3 DE ATLANTA, *PSM* TE OFRECE TODA LA INFORMACIÓN ACERCA DE *SPYRO THE DRAGON*, EL NUEVO SÚPER JUEGO DE SONY. ¡APARTA, CRASH!



Spyro The Dragon







A menudo, en el mundo de los videojuegos hay mucho ruido y pocas nueces, sobre todo cada vez que se promociona un juego nuevo como lo mejor de la historia. Por eso, que aparezca sin previo aviso un juego innovador y apasionante de verdad es tan infrecuente como la visita del cometa Halley.

Spyro The Dragon es uno de esos casos. Es sin duda el resultado de encarcelar a los mejores programadores del mundo en un búnker bajo tierra, darles la orden de diseñar el mejor juego de plataformas para PlayStation jamás creado y no dejarlos salir hasta que el juego está casi terminado. De ahí la brillantez y el carácter secreto de este juego, así como el hecho de que la versión final esté prácticamente a punto.

Todos los grandes juegos necesitan un pedigrí, y *Spyro The Dragon* está

SPYRO ES UNA CREACIÓN MUY MAJA. SU ABANICO DE EMOCIONES AGOTARÍAN INCLUSO A ROBERT DE NIRO.

bien servido en ese aspecto. Es el último producto de Universal Interactive Studios, editores de *Crash Bandicoot*. Primera y segunda parte. Aunque *Spyro* no es obra de Naughty Dog, creadores de *Crash*, Mark Cerney, productor y codiseñador del marsupial, es ahora presidente de Universal y, como tal, tiene una importante participación en la creación de *Spyro*. Los desarrolladores propiamente dichos, Insomniac Games, difícilmente le dejarán en mal lugar, siendo como son los creadores de *Disruptor* (*PSM* 2, 8/10), un injustamente olvidado *shoot 'em up* de estilo *Doom*, con un aspecto estupendo y un diseño de expertos.

Lo que este compendio colectivo de dinero y talento ha producido es la primera aventura de plataformas para PlayStation en la que por fin se puede vagar con absoluta libertad. Juan Montes, director general de desarrollo de software de Sony, afirmó una vez que *Mario 64* era posible en la gris, y parece que *Spyro* le va a dar la razón.

«La principal inspiración para *Spyro* es nuestro deseo de crear un juego que barra a todos los demás títulos de plataformas en 3-D en cuanto a tecnología, arte y jugabilidad», nos contó Ted Price, presidente de Insomniac. «Después de acabar *Disruptor* quisimos poner en juego nuestra experiencia y los conocimientos adquiridos para crear veloces motores 3-D en tiempo real y modelar mundos en 3-D, pero no queríamos hacer otro *shoot 'em up*. Queríamos exprimir de verdad los límites tecnológicos de PlayStation, lo que para nosotros significaba deshacerse de la omnipresente niebla que vemos en tantos juegos en 3-D en tiempo real para crear un entorno mucho más abierto. También conllevaba apostar por un juego basado de verdad en los personajes y con una perspectiva en tercera persona, y otorgar a la cámara libertad total de movimiento. En el terreno artístico, queríamos crear un juego más alegre y humorístico, con personajes entrañables que empleasen una compleja animación para expresar distintas emociones. En términos de jugabilidad, nuestra meta era crear una raza única de plataformas en 3-D: un juego no lineal con muchos elementos de *puzzle* y exploración que también presentara una interacción dinámica con los enemigos. Lo que nos salió es un título en el que los jugadores pueden elegir entre tomarse su tiempo para explorar los entornos y hallar tesoros o lanzarse a toda velocidad a través del entorno quemando enemigos y causando estragos.»



PEQUEÑO DRAGÓN, GRAN JUEGO

Lo más importante es, por supuesto, el dragón en cuestión. Spyro es una creación muy maja: nos pasaremos casi todo el rato admirando sus ancas traseras, pero de vez en cuando se gira y nos guiña un ojo, bosteza, ríe, llora, se asusta y transmite a la perfección y con fluidez un abanico de emociones que agotarían incluso a Meryl Streep o Robert De Niro.

La tarea del joven dragón consiste en liberar a sus muchos compañeros dragones, quienes, acordes a la tradición de los juegos de plataformas, han sido cruelmente aprisionados (en este caso convertidos en estatuas de cristal) por un villano malvado (en este caso un tal Gnasty Gnorc). Así pues, Spyro parte a explorar cada uno de los 36 niveles situados en siete mundos temáticos y rodeados aún de un gran secreto.

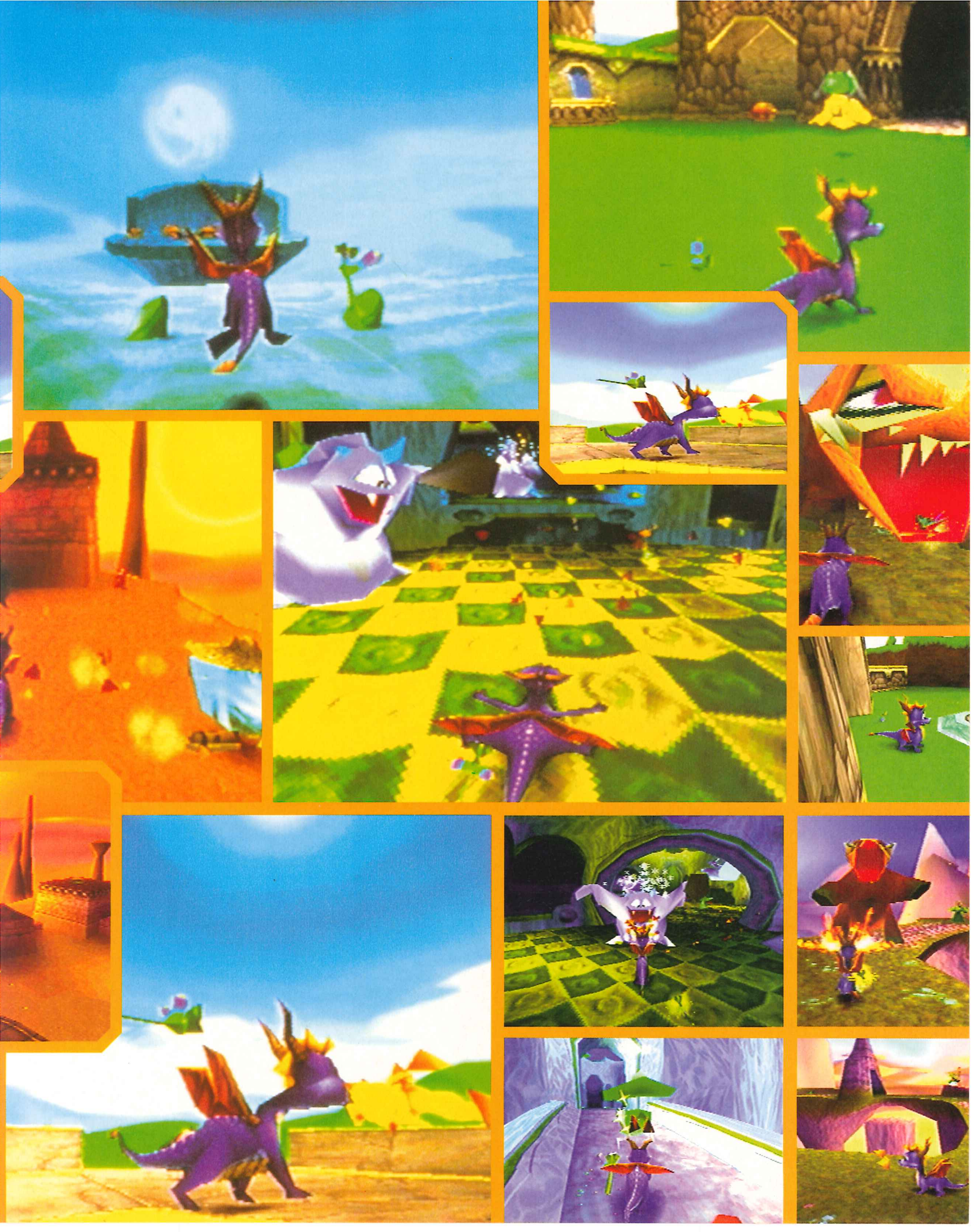


Lo primero que te sorprende al jugar es la calidad de los gráficos en alta resolución. Después, un ligero movimiento del pad que desplaza a Spyro revela el hecho de que todo se mueve con una suavidad extrema. La siguiente sorpresa sobreviene cuando mantienes pulsado el botón de ataque y Spyro arroja un infierno sobre el paisaje, demostrando que aunque los gráficos son suntuosos y el motor de juego a prueba de fallos, también es capaz de carbonizarlo todo a una velocidad disparatada. Pese a desplomársenos la mandíbula tres veces en los primeros 15 segundos, la revelación final fue la ejemplar distancia de trazado del juego. Los juegos menores ocultan el





Con un poco de suerte, estas capturas te mostrarán el detalle, los personajes como de dibujo animado y la pasmosa profundidad de visión del juego. Lo que no enseñan es lo suave y lo increíblemente jugable que es.



Spyro The Dragon



ALGUNOS MALOS TEMEN A SPYRO Y, EN VEZ DE DAÑARTE, SUELTAN UN GRITO Y DAN MEDIA VUELTA.

decorado lejano con brumas o con decorados situados estratégicamente para que no puedas ver demasiado lejos, porque pondría de relieve los defectos del juego. Otra solución, como en *Crash* o *Croc*, es asegurarse de que los niveles no son demasiado anchos. El mundo de Spyro es tan ancho como largo. Desde un punto panorámico elevado, lo que parecían manchas en el horizonte resultan ser cofres que esconden joyas o ranas lujosamente texturadas, ataviadas con traje de luces (!) y de soberbia animación.

«Creamos tres motores principales que funcionan juntos para desplegar complejos mundos y personajes poligonales en alta resolución y a una cifra constante de 30 cuadros por segundo.» Price continúa: «El primer motor presenta el entorno y tiene cabida para enormes mundos abiertos en los que el jugador puede ver a grandes distancias. El segundo motor dibuja los enemigos y los objetos y usa la interpolación para ayudar a crear transiciones perfectas entre los diferentes estados de animación de los personajes. El tercer motor traza los fondos poligonales y permite a los artistas de Insomniac crear imponentes puestas de sol, noches de luna y mañanas cubiertas de nubes. Por último, la cámara y la disposición de control de *Spyro* facilitan que el jugador novato se haga con el pad digital o analógico y empiece a divertirse sin tener que preocuparse de que la cámara se encalle en incómodos ángulos de visión o tener que aprenderse un difícil sistema de controles.»

GRÁFICOS CON UNA JUGABILIDAD A LA PAR

Y una vez que empiezas a jugar con *Spyro* percibes que la jugabilidad es tan impresionante como los gráficos. Por ejemplo, resulta que algunos de los malos temen a Spyro. En vez de hacerte daño, sueltan un gritito de terror y dan media vuelta, lo que ocasiona varias persecuciones cómicas. Una vez acorralado el desventurado enemigo, puedes despacharlo con un golpe en la cabeza o freírlo vivo con una ráfaga de la magnífica llama que surge del hocico de nuestro amigo lila. Y matar no sólo es divertido, es indispensable para vivir. Al estirar la pata, muchos enemigos dejan escapar mariposas, sobre las que se lanza tu amiga la luciérnaga, que actúa como indicador de energía de Spyro. Cuando dañan a Spyro, la luciérnaga cambia de color, hasta que tu amiguita la palma, y con ella Spyro. Para restablecer al dúo, debes apostar comida para la luciérnaga, que se abalanza ansiosa sobre ella de forma cómica. Distinto e ingenioso.

Cuando ha terminado de deambular por ahí, de admirar el tamaño y la exuberancia del decorado y de acabar con la peña con su aliento, Spyro puede, con la ayuda de sus alitas, deslizarse desde lugares elevados a plataformas y claros inaccesibles de otro modo. Los niveles secretos de vuelo implican revolotear a través de anillos en circuitos cronometrados y son casi un juego por sí solos, porque puedes repetirlos e intentar superar tus mejores marcas.

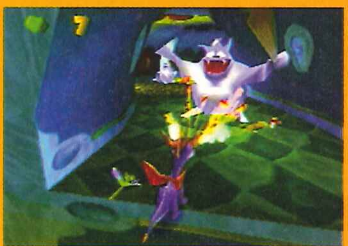
Las fases a las que jugamos mostraban una comprensión experta del diseño de niveles, impidiendo el acceso a zonas altas desde el nivel del suelo. Luego, a medida que el juego dirige poco a poco tus primeros pasos, se te presenta la opción de planear a esas mismas partes desde áreas más altas. Parece que se ha establecido a la perfección el difícil equilibrio entre ofrecer libertad para vagar quieras o no y, al mismo tiempo, ir revelando de forma constante nuevos valles y recintos hasta entonces inexplorados para que el juego avance.

Al descubrir a uno de tus compañeros cristalizados, bastará una pasada con el rabo para liberarlo y activar una secuencia de vídeo renderizada, aún por completar, en la que la bestia agradecida cobra vida y te ofrece un útil consejo sobre la jugabilidad. Estos dragones también sirven de prácticos puntos de reinicio por si Spyro fracasa más tarde. Hay gemas esparcidas por todo el nivel, y también aparecen cuando los malos mueren. Sólo tras recoger un número concreto de joyas se franquean ciertas partes del nivel y, por supuesto, debes localizarlas todas si vas tras la esquiva calificación de 100% completo.

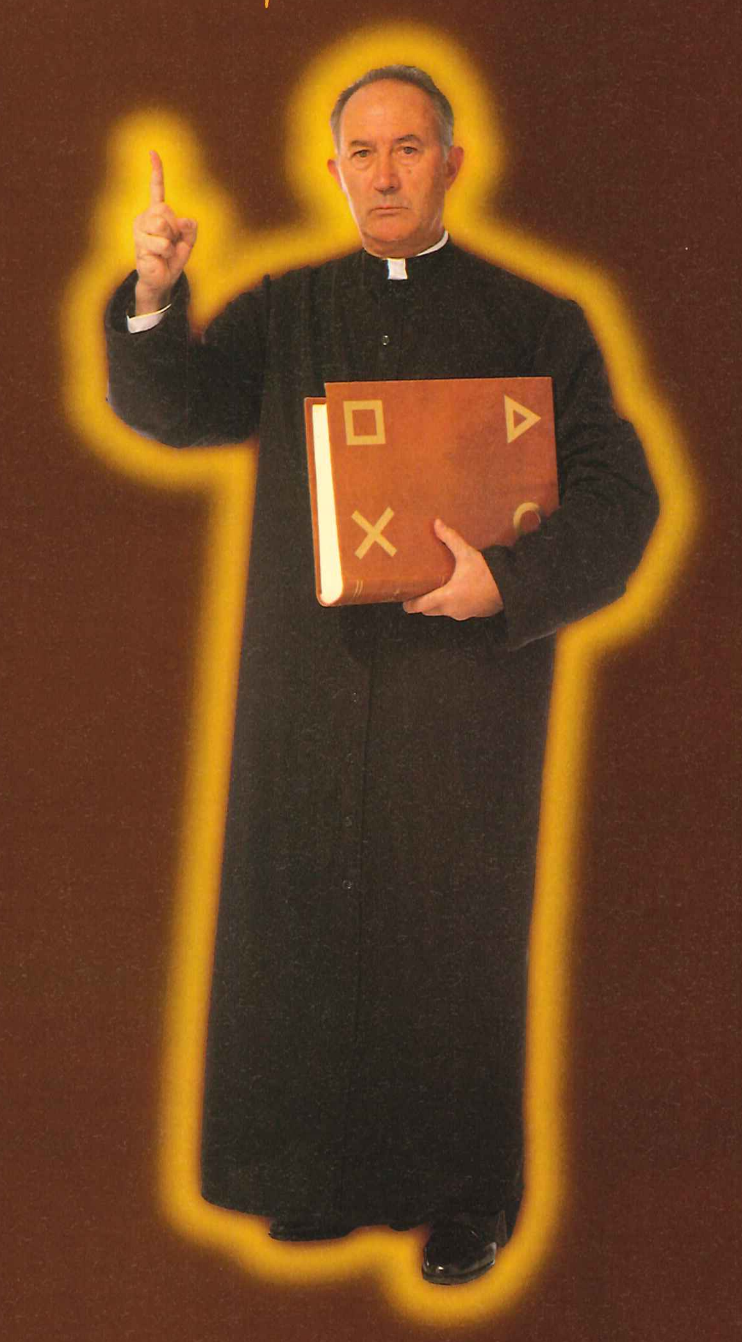
NO APTO SÓLO PARA MENORES

¿No querrá decir toda esta historia de dragones y joyas que se trata de un juego para niños? Pues, según Ted Price, no: «No nos dirigimos necesariamente a la audiencia más joven. Puede que Spyro se vea muy mono cuando corre por ahí, pero en realidad es un pequeño y travieso rebelde. Viendo los resultados de las encuestas de atención, nos resulta muy obvio que todas las edades han disfrutado por igual de este juego, porque es simplemente divertido. En cuanto a ofrecer suficiente acción para los consoleros más curtidos, la respuesta es un sonoro sí. No sólo los recorridos aéreos suponen un serio desafío, sino que, a partir del cuarto nivel, el juego requiere que hayas refinado tus tácticas. Además, los puzzles y secretos ubicados por todas partes tendrán ocupado incluso al jugador más experto.» ¿Qué distingue a *Spyro* de cualquier otro plataformas? «Mejor control. Mejor cámara. Mejor jugabilidad. Mejor promedio de cuadros. Mejores personajes. Entornos de mejor aspecto. Más humor. Más habilidades para el personaje central. Ah, y los dragones molan.» Pues sí.





El cura de mi barrio
a menudo me decía:
"Hijo mío, siempre es mejor
dar que recibir."

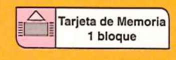


TECMO



DEAD OR ALIVE™

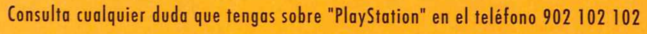
O das o recibes













Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation-europe.com

"PLAYSTATION" elegida CONSOLA DEL AÑO
por los lectores de HOBBY CONSOLAS y SUPERJUEGOS y por los oyentes de GAME 40 (CADENA SER).

TBWA

Toda la HISTORIA *PSM* a tu alcance...

¿Tienes inquietudes arqueológicas? ¿Sientes nostalgia crónica? ¿Te interesa la antropología? No sufras más. A partir de ahora puedes hacerte con aquel número estupendo de *PSM* que se te escapó por razones ajenas a tu voluntad y que necesitas desesperadamente para que tu vida cobre sentido de nuevo.



CD 10: ***Overboard!, Rally Cross, Actua Golf 2, Kurushi*** **(demos jugables)**



CD 11: ***Formula 1 '97, Rapid Racer, Nightmare Creatures, Fantastic Four*** **(demos jugables)**



CD 12: ***Croc, PaRappa the Rapper, Test Drive 4, Abe's Oddyssee*** **(demos jugables)**



CD 13: ***Tomb Raider 2, Ace Combat 2, Broken Sword 2, Colony Wars, Machine Hunter*** **(demos jugables)**



CD 14: ***Crash Bandicoot 2, TOCA, G-Police, Felony 11-79, Shadow Master, Hercules*** **(demos jugables)**



CD 15: ***Grand Theft Auto, Pandemonium 2, Power Soccer 2, Courier Crisis y Frogger*** **(demos jugables)**



CD 16: ***Actua Soccer 2, Judge Dreed, Formula Karts, Discworld 2 y Rosco McQueen*** **(demos jugables)**



CD 17: ***Resident Evil 2, Gex 3D, Rascal, Dynasty Warriors, Terra Incognita*** **(demos jugables)**



CD 18: ***MotorHead, Newman Haas Racing, Z, Nightmare Creatures, Crime Killer*** **(demos jugables)**



CD 19: ***Three Lions, Timeshock, Cardinal Syn, Forsaken, Dead Ball Zone, Kula World, Kick Off World*** **(demos jugables)**

Recorta por aquí

Consigue los números anteriores de *PlayStation Magazine* a 975 ptas. cada uno

[+ 350 ptas de gastos de envío]

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A., c/ Monestir, 23, 08034 – BARCELONA

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P. ....

Teléfono ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

7☐ 8☐ 9☐ 10☐ 11☐ 12☐ 13☐ 14☐ 15☐ 16☐ 17☐ 18☐ 19☐

Forma de pago

☐ Contra Reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

Nombre del titular: ....

Firma:

YA ESTÁ AQUÍ EL NÚMERO 2 DE

100 PÁGINAS DE TRUCOS Y TÁCTICAS
LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE TRUCOS DE PLAYSTATION MAGAZINE

PlayStation

Edición Oficial Española

PlayStation™ Trucos Magazine Número 2

675 Ptas.

TRUCOS A-Z GUÍA EXTRA

Bushido Blade
SUS 265 MOVIMIENTOS
Guía táctica de armas

Cool Boarders 2
10 páginas de secretos
Todas las pistas y personajes ocultos

¡Nuevos Trucos!

TOCA: Touring Car
Cómo conducir como un campeón

Newman Haas Racing
¡La guía de circuitos más reciente!

Oddworld: Abe's Oddysee
Jersey Devil
Broken Sword 2
Termínalos AHORA con nuestras soluciones

FIFA Soccer '98
Actua Soccer 2
Vence a tus amigos con nuestro especial de fútbol

Trucos Platinum
Micro Machines V3
Die Hard Trilogy

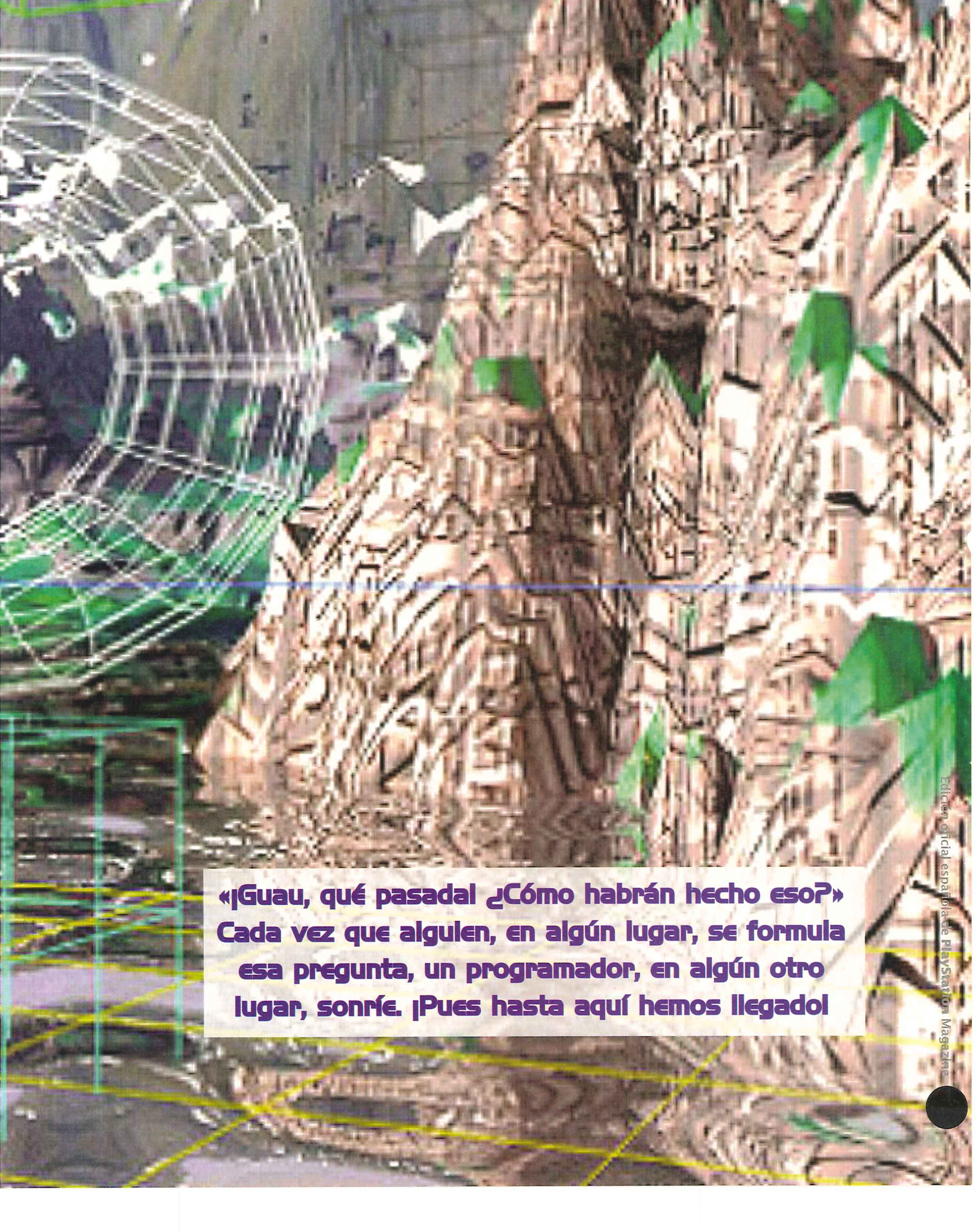
Aprende cómo... ejecutar el combo mortal Swing!

MC



¡CON UN FABULOSO VÍDEO DE REGALO!


EN BUSCA DE
LA PERFECCIÓN
Edición oficial española de PlayStation Magazine


«¡Guau, qué pasada! ¿Cómo habrán hecho eso?»
Cada vez que alguien, en algún lugar, se formula
esa pregunta, un programador, en algún otro
lugar, sonríe. ¡Pues hasta aquí hemos llegado!

Desde que *V-Rally* vio la luz, parece que todos lo programadores de videojuegos se hayan puesto de acuerdo para decir lo mismo: «Con este juego hemos llevado la PlayStation al límite de sus posibilidades». Sin embargo, al poco de oír (o leer) la frasecita en cuestión, llegan las primeras imágenes del nuevo «súper título» que una compañía desconocida está diseñando en un país que ni siquiera aparece en los mapas.

Virtua Fighter y *Panzer Dragoon*, de Saturn, enseñaron al mundo lo que podía hacerse con 32 bits y un puñado de polígonos. Un listón muy alto. Sega había creado los juegos del futuro. Pero Sony no se cruzó de brazos. Al contrario: iluminó el mundo con sus flamantes *Ridge Racer, Tekken, Air Combat*... Había llegado la era de las 3-D. Los *sprites* habían muerto... ¿O quizá no?

Pronto, todos los desarrolladores de software se hicieron con la receta poligonal. No tardaron en llegar los mediocres titulillos de turno, pero esta vez en 3-D... Qué miedo. Hacía falta algo nuevo, distinto, especial... Por entonces comenzaron a distinguirse en el tratamiento gráfico de los videojuegos tres vertientes a las que nosotros llamaríamos escuelas: los «poligonistas», que siguieron usando hasta la saciedad la fórmula que les había llevado al éxito (polígonos de colores planos, como en *Jumping Flash*); los «retros», que retomaron el *sprite* y el prehistórico formato bidimensional en busca de buenas ideas que nunca llegaron (como *Spot Goes to Hollywood, Loaded*, etc.); y los más malévolos, los «postmodernos-ingeniosos-retorcidos», que tomaron todo lo que había, lo metieron en una coctelera, lo removieron con fuerza y le añadieron cuanto se les pasó por la cabeza. A estos últimos les debemos cosas como los polígonos texturados, la captura de movimiento, los gráficos prerrenderizados, las fotos escaneadas...

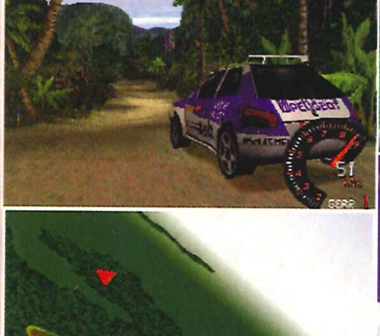
El caso es que, desde que nacieron los gráficos en 3-D, la cosa se ha complicado bastante. La palabra *sprite* no tuvo sentido hasta que se inventó el polígono —como la palabra claridad no lo tendría si la oscuridad no existiese—, y con cada innovación no hemos hecho más que comprender lo que ya existía. Es natural, por lo tanto, que de vez en cuando hasta el más diestro en el mundillo se haga un pequeño lío. Para evitarlo, en la redacción de *PSM* hemos afilado lápices: tanto si eres un experto en juegos como si no, estamos decididos a despejar todas tus incógnitas.

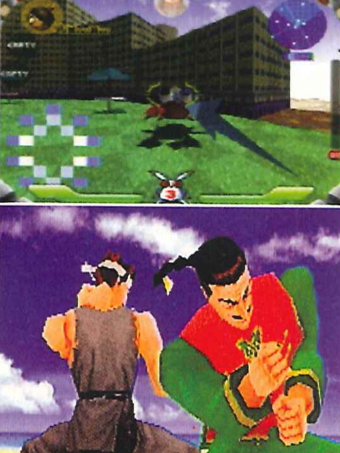
SPRITES: LOS PIONEROS

Hasta que cierta compañía llamada Namco presentó en 1993 una máquina recreativa con el nombre de *Ridge Racer* (¡un juego de carreras creado con polígonos y recubrimiento por texturas!), los únicos gráficos que el mundo conocía eran los *sprites*.

Un *sprite* es un dibujo formado por píxeles. Es decir: un dibujo compuesto por innumerables «cuadraditos monocromos». La unión de infinidad de puntos, cada uno de un color, forma un dibujo complejo con una determinada forma.

La técnica de los *sprites* ha dado frutos excelentes, como la serie *Mortal Kombat* o incluso *Abe's Oddysee*, pero presenta demasiados problemas. El primero y más evidente es la falta de tridimensionalidad. Resulta casi imposible emular de forma convincente una sensación tridimensional mediante dibujos «planos», aunque algunos viejos arcades estuvieron cerca de lograrlo. En títulos como *OutRun*, los elementos que se suponían lejanos aumentaban de tamaño para emular una sensación de acercamiento. *F1 GP, Hang On* y todos los arcades que utilizaron esta técnica lograron sin esfuerzo la aceptación del público. Eran la sensación 3-D de la época... Lo malo es que, al aumentar el tamaño de los *sprites* para simular que un objeto se acerca, también aumenta el tama-







VIRTUA FIGHTER Y PANZER DRAGOON ENSEÑARON AL MUNDO LO QUE PODÍA HACERSE CON 32 BITS Y UN PUÑADO DE POLÍGONOS.







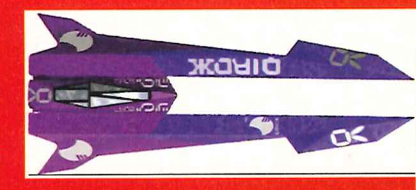


ño de los píxeles que lo componen. Cuando un elemento está demasiado «cerca», lo que eran diminutos puntos de colores en su composición se convierten en cuadrados grandes y horribles que aparecen y desaparecen como por arte de magia. Esto se conoce como «pixelación». Cuando un alienígena de *Doom* o *Duke Nukem* se acerca tanto a la pantalla que puedes ver los cuadraditos que lo componen parpadear hasta marearte, es que el señor alienígena en cuestión «se está pixelando».

Otro de los problemas que plantea este tipo de gráficos es la animación. Al igual que los dibujos animados, un *sprite* se mueve mediante una secuencia de imágenes diferentes. Es decir: cuando Liu Kang, en *Mortal Kombat*, ejecuta un puñetazo, no es que el personaje esté moviendo un brazo: es que la computadora sustituye la imagen de «Liu Kang en posición normal» por otra de «Liu Kang dando un puñetazo». La secuencia de *sprites* diferentes hace que parezca que efectivamente el señor Kang se mueve, cuando en realidad lo que hemos visto ha sido un rapidísimo cambio de «Liu Kangs» en distintas posiciones (más adelante explicaremos esto).

En casos como *Abe's Oddysee*, en los que los *sprites* están compuestos por abundantes píxeles y hay gran cantidad de imágenes intermedias entre una posición del personaje y la siguiente, la animación es tan real como la de cualquier juego poligonal. Sin embargo, en el momento en que el *sprite* se acerque a la pantalla más de lo recomendable, se pixelará. La única fórmula recomendable para la utilización de *sprites* es evitar las pretensiones tridimensionales: tanto *Mortal Kombat* como *Abe's Oddysee* y *Agent Armstrong* son juegos fantásticos gracias, precisamente, a que son conscientes de su condición bidimensional. Cualquier título en 3-D con enemigos confeccionados a base de *sprites*,

SPRITES



1

Para explicar qué son exactamente los *sprites* y los píxeles hemos creado una imagen en 2-D (es decir, un dibujo plano). Se trata de una reproducción de la nave Qirex, de *Wipeout 2097*.

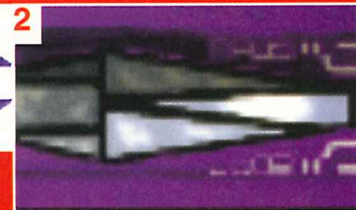
La imagen 1 es el *sprite* completo: un dibujo a base de pequeños puntos o «cuadraditos» de colores (píxeles). El dibujo es muy definido gracias a que los píxeles que la componen son muchos y muy pequeños.

La imagen 2 es el mismo dibujo que el de la imagen 1, pero a menor resolución (compuesto por una cantidad inferior de píxeles).

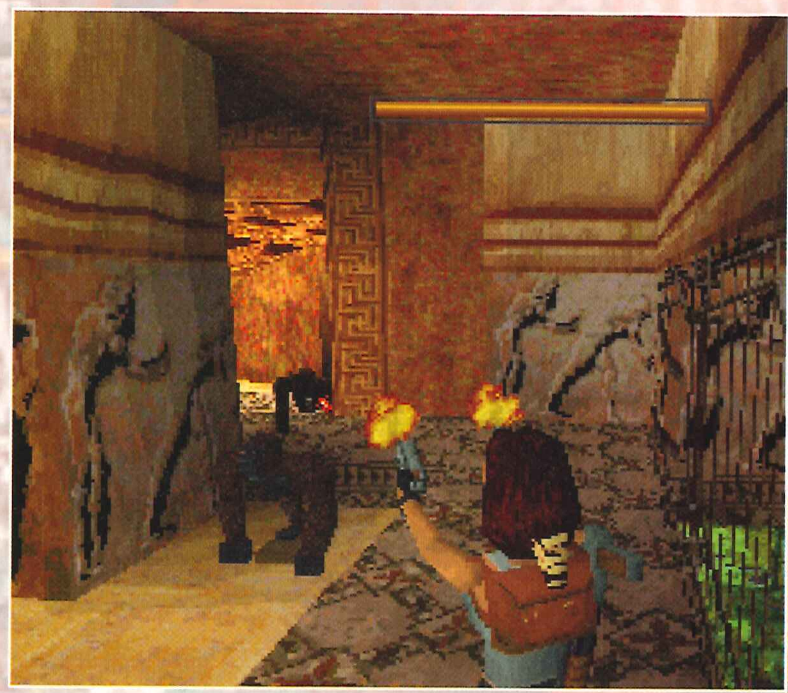
La diferencia entre ambas apenas se nota a pantalla completa. Sin embargo, si ampliamos el enfoque hacia la cabina de la nave, veremos que los píxeles que componen la imagen 1 son pequeños y los que componen la imagen 2 son enormes. Esto es lo que pasa en juegos como *Doom*, *Exhumed*, etc.: los enemigos se ven «relativamente bien» si están lejos porque su resolución es muy baja, pero se pixelan de forma considerable al acercarse en pantalla (como aquí se pixela la imagen 2). En cambio, los personajes de juegos en alta resolución —como *Crash 2*— pueden acercarse en pantalla sin apenas pixelarse (como la imagen 1). Ésta es la razón por la que los programadores de videojuegos en baja resolución siempre intentan mantener a los personajes a una distancia prudencial en pantalla, como en el caso de *Tomb Raider* (Lara siempre está un poco lejos de la cámara).



2











estará condenado a pixelarse. ¿Ejemplos? Todos los *shoot 'em up* en primera persona de PlayStation (excepto *Shadow Master* y *Forsaken*, cuyos enemigos son poligonales).

El tercer —aunque no menos importante— problema que plantean los *sprites* es el excesivo espacio en disco que ocupan. Si un gráfico plano compuesto por «cien» píxeles ocupa el espacio de «cien» datos diferentes en el CD, un polígono con forma de triángulo y un solo color se compone de cuatro datos simples: los tres vértices del triángulo y el «color de relleno» del polígono. No te pongas nervioso, ahora te lo explicamos.

POLÍGONOS: PRIMER VIRAJE

Un polígono es un plano que la computadora es capaz de mover tridimensionalmente. Algo así como un «recorte de cartón» que la CPU puede acercar o alejar —aumentando o disminuyendo su tamaño, como un *sprite*—, desplazar de un lado a otro por pantalla y, lo más importante, girar tridimensionalmente. Los *sprites* no pueden girar sobre sí mismos: su condición de gráficos «planos» los obliga a permanecer en la misma posición (de cara a la pantalla del televisor) pase lo que pase.

Si conociste *Tomb Raider* —el original—, recordarás que en algunas estancias había pequeños setos de hierba. Cuando pulsabas el botón de «mirar», podías lograr que Lara girase la cabeza para ver la habitación en todas direcciones, ¿verdad? ¿Recuerdas qué pasaba con los setos del suelo? Las cuatro paredes de la habitación permanecían en su sitio mientras mirabas hacia un lado u otro, pero los dichosos setos parecían girar sobre sí mismos: siempre estaban en la misma posición, frente a ti, mirases donde mirases. Pues bien: toda la habitación era poligonal excepto los setos de hierba del suelo, que eran *sprites*. La CPU podía desplazar las paredes, el suelo, el techo e incluso a la propia Lara en cualquier dirección, pero no los setos de hierba (aunque el efecto resultante parecía el contrario: que los setos giraban sobre sí mismos y las paredes permanecían inmóviles).

Un cuerpo poligonal es una especie de puzzle en 3-D compuesto por un determinado número de polígonos unidos entre sí. Cuanto mayor es este número, menor es su deformación al moverse y más real es su aspecto. Hay dos tipos de polígonos: los polígonos simples y los texturados.



Polígonos simples

Se trata de planos monocromos, piezas planas de un solo color que la consola es capaz de mover tridimensionalmente. Fue la herramienta con la que se codificaron los primeros títulos con gráficos en 3-D, como *Virtua Fighter* de Sega, y *Ridge Racer* de Namco. Las aristas entre los polígonos se notaban muchísimo, tanto que los luchadores de *VF* parecían robots y los coches de *RR* cajas de cerillas con ruedas. La técnica de los polígonos simples apenas duró unos meses, hasta que apareció *Virtua Fighter Remix*. Tam-

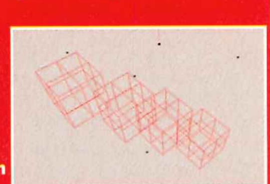


POLÍGONOS Y TEXTURAS

Aquí tenemos las directrices de un futuro monstruo poligonal. Se llama Poli (diminutivo de «Poligonal»). Tiene pinta de ser un poco bestia, pero vamos a intentar darle un aspecto simpático...

¡Mucho mejor! Con la ayuda de un PC hemos tomado un color plano —naranja, abajo a la derecha— para rellenar los polígonos de la cara de Poli. Después ha bastado con señalar un punto en el espacio para definir el foco de luz —la lámpara roja, arriba a la derecha— para que el ordenador iluminase los polígonos de la forma adecuada.
Así, aunque en lugar de texturas hayamos utilizado un color «plano» para todos los polígonos, la luz se ha reflejado de una forma diferente en cada uno. La cabeza de Poli es un claro ejemplo de lo que son los polígonos simples.

Para explicar lo que son los polígonos texturados hemos tomado como ejemplo cuatro cuerpos cúbicos. No son tan simpáticos como Poli, pero tampoco están mal...



¡Y aquí están! A la derecha puedes ver las cuatro texturas que hemos aplicado a los cubos: un color plano (como hemos hecho con la cara de Poli) y tres texturas complejas diferentes. El foco de luz permanece en el mismo lugar que en el ejemplo anterior, iluminando de formas distintas las caras de los cuerpos cúbicos. Podría decirse, para entendernos, que una textura es algo así como «una pegatina que se coloca sobre los polígonos».



bién era poligonal, pero... ¡los luchadores llevaban arrugas en la ropa! Era el nacimiento de los polígonos texturados.

Los datos necesarios para designar un polígono simple son muy pocos: uno para el color, de forma que la CPU sepa con qué tono debe rellenar el plano; y varios más para determinar los vértices del polígono. Pongamos como ejemplo un cuerpo poligonal en forma de «cubo» de color «azul»: ¿cuántos datos necesitará la consola para reproducirlo en la pantalla? Bastaría con uno para el color de toda la figura (azul) y ocho más para designar los límites espaciales del cubo, los vértices. Sencillo, ¿no?

En la actualidad, los polígonos más utilizados son los triángulos, ya que dos juntos se definen por cuatro vértices, igual que un cuadrado. Así se pueden definir dos polígonos (triangulares) con el espacio de uno (cuadrado).

Polígonos texturados

Un polígono texturado es como un polígono simple, pero en lugar de poseer sólo un color está recubierto por un «dibujo», una textura creada con píxeles de diferentes colores. Básicamente podría decirse que se trata de un *sprite* sobre un polígono: un dibujo complejo (en *sprites*) sobre un plano que la CPU es capaz de mover y girar tridimensionalmente (polígono).

La razón por la que los personajes de *VIrtua Fighter* parecían robots y los de *VF Remix* ya casi se identificaban como personas reales eran las texturas. Los señores de Sega dibujaron «arrugas» sobre los polígonos que componían la ropa, «ojos» sobre los que componían la cabeza, y «dedos» en lo que antes eran manos cuadradas.

Cuando el primer *Tekken* apareció, ya se había impuesto como norma el polígono texturado. La espectacular evolución de los personajes de *Tekken* a *Tekken 2* no se debía a que el primero no estuviese texturado y el segundo sí, sino a un incremento sustancial de la cantidad de polígonos que daban forma a los personajes, unas texturas mucho más cuidadas, mejores fondos... ¡y efectos de luz en tiempo real!

LOS EFECTOS DE LUZ

Los efectos de luz en un juego son la capacidad que los gráficos poseen de simular «iluminación» en los escenarios. En *Crash Bandicoot*, por ejemplo, los primeros niveles son exteriores y a plena luz del día. Los gráficos son coloridos y todo es perfectamente visible. Sin embargo, más adelante, en pantallas como los templos en ruinas, los castillos o los últimos niveles en la isla del Dr. Cortex, la luz escasea, los tonos son oscuros y lúgubres, etc. Una de las características de *Ridge Racer* que más llamó la atención a todo el mundo fue, justamente, que podía apreciarse cómo iluminaban el asfalto los focos anaranjados de los túneles.

Cuando nació PlayStation, todos los juegos contaban ya con efectos de luz en los escenarios. Los niveles nocturnos eran oscuros, los diurnos claros, los túneles estaban iluminados por focos y los castillos por antorchas. Sin embargo, las técnicas de iluminación en los videojuegos han evolucionado mucho desde los tiempos de *Ridge Racer*.

Hay básicamente tres tipos de efectos de luz:

En tiempo «no real»

Son los que tanto éxito brindaron a *Ridge Racer*. Se trata de aplicar texturas «pre-iluminadas» a los polígonos que componen un escenario. Si en un juego se pretende simular que es de noche, las texturas del escenario serán apagadas y oscuras. Si lo que se pretende es simular que una pared está siendo alumbrada por una vela, será necesario dibujar una vela de un color más claro y teñir de ese mismo color la zona del escenario que la rodea.

En tiempo real

Para que la luz de un ambiente se refleje en la superficie de los personajes y elementos que aparecen en pantalla —todo lo que no es parte del escenario, lo que no está pre-ilu-







EN *RIDGE RACER* PODÍA APRECIARSE CÓMO ILUMINABAN EL ASFALTO LOS FOCOS ANARANJADOS DE LOS TÚNELES.



EFECTOS DE LUZ EN TIEMPO REAL (POR FILTROS)

El sistema de filtros para simular que un cuerpo se oscurece o ilumina es algo que ya apenas se utiliza. El cuerpo que está sometido a un filtro se oscurece o ilumina *entero*, en lugar de hacerlo más por unas zonas y menos por otras. Ejemplos de efectos de luz por filtros figuran en *Wipeout 2097* y en la primera parte de *Tomb Raider*.

Te presentamos a nuestro nuevo amigo: Acid. Es de color amarillo y está en un escenario completamente negro.



Para simular un poco de oscuridad hemos aplicado a Acid un leve filtro semi-transparente de color negro.

Ahora Acid está casi a oscuras por completo, puesto que el filtro negro que lo recubre es más opaco que el de la imagen anterior.



En esta ocasión, Acid no está bajo los efectos de la oscuridad, sino de una luz ambiental de color rojo.

minado— hacen falta los efectos de luz en tiempo real.

«En tiempo real» significa que cada elemento debe iluminarse de una u otra forma en función de lo que le rodea. Pongamos por ejemplo *Wipeout* y *Wipeout 2097*. En ambos casos había escenarios exteriores e interiores, lugares iluminados y zonas oscuras, pero ¿en qué se diferenciaba la iluminación del juego original de la de su continuación? En algo bastante notorio: las aeronaves de *Wipeout* tenían el mismo aspecto tanto fuera como dentro de los túneles, eran perfectamente visibles en todo momento; en *Wipeout 2097*, sin embargo, lo único que se veía de una nave cuando se sumergía en la oscuridad de un túnel era la estela de humo azul que propulsaba hacia atrás. La superficie del aparato se teñía de negro por completo, como si de verdad no hubiese nada a su alrededor que la iluminase, y volvía a hacerse perfectamente visible al llegar a una zona alumbrada.

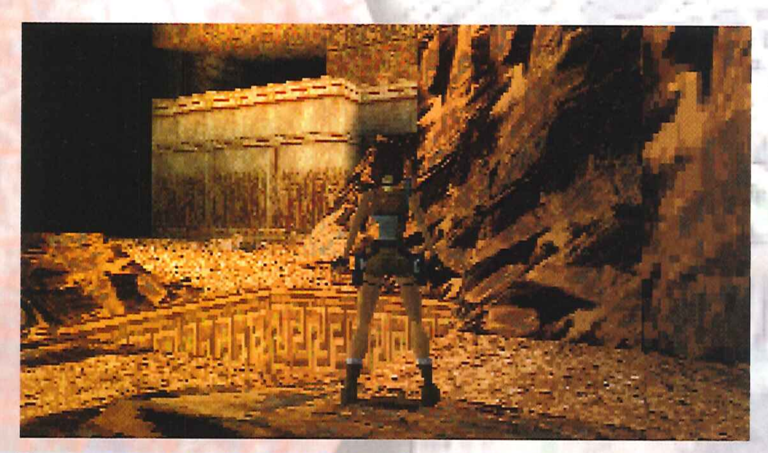
Wipeout tenía efectos de luz en tiempo «no real», de forma que había áreas más oscuras que otras, pero las naves siempre presentaban el mismo aspecto; en *Wipeout 2097*, sin embargo, los aviones se teñían de azul al pasar por un corredor con luces azules, de rojo al atravesar las zonas de boxes, etc. ¿Todo claro hasta aquí? Pues menos mal, porque la cosa se complica.

Filtros de luz

No todos los efectos de luz en tiempo real son iguales. La tecnología no deja de dar nuevos pasos (siempre enormes) en busca de la máxima sensación de realismo.

El sistema de «filtros» fue el primero que se ideó para simular que un objeto independiente del escenario (a los que a partir de ahora llamaremos «ítems») se iluminaba u oscurecía en función del área en la que se encontraba.

Un filtro es una textura monocroma y translúcida que cubre el ítem por completo. Así, cuando Crash caminaba en la noche por la superficie de los castillos del primer juego, apenas se le veía (estaba cubierto por un filtro negro casi opaco), mientras que cada vez que un rayo iluminaba el cielo su piel se teñía de azul (la CPU suprimía el filtro negro y lo sustituía por uno de color azul claro durante un instante).



¿HAS VISTO LOS CARTUCHOS DE FOGUEO DE LOS QUE SE SIRVE LARA PARA VER LO QUE LE RODEA?

Gouraud

Los efectos de luz mediante tonos Gouraud son los que permiten que cada polígono de un ítem se ilumine de forma independiente. Gracias a este sistema, bautizado así por el apellido de su creador, las diferentes regiones de un elemento se iluminan de la forma adecuada, unas más y otras menos (en función de cuál esté más cerca de la fuente de luz y cuál más lejos).

¿Has visto los cartuchos de fogueo de los que se sirve Lara para ver lo que le rodea en los escenarios más oscuros de *Tomb Raider II*? El cartucho encendido es la fuente de luz, y los polígonos del escenario que están más cerca de esa fuente se iluminan más que los que están lejos (de la misma forma que el brazo que sostiene la luz está más



EFECTOS DE LUZ EN TIEMPO REAL (TONOS GOURAUD)

Para explicar en qué consisten los efectos de luz en tiempo real hemos creado una esfera. A continuación vamos a aplicarle una textura («madera», por ejemplo) y a asignar un punto en el espacio como fuente de luz.

¡Voilá! **Aquí está nuestra bolita de madera. El foco de luz está situado arriba a la derecha (aunque no puedas verlo), por lo que la zona superior derecha de la esfera está completamente iluminada.**



En este caso, la luz procede de arriba: la parte superior está iluminada y la inferior a oscuras.

Aquí la fuente de luz está detrás de la esfera, dejando a oscuras la mitad de la bola que nosotros podemos ver (como una luna nueva).



iluminado que el resto del cuerpo de la intrépida señorita.

Los tonos Gouraud son una de las principales innovaciones de *Tomb Raider II* respecto al juego original, y lo mismo sucede con *Crash Bandicoot 2* respecto a su antecesor. En el título original, Crash estaba iluminado mediante filtros de luz. Todo su cuerpo se cubría de un mismo color y con una misma intensidad según la iluminación del escenario. En *Crash 2*, sin embargo, las luciérnagas de las que se sirve para ver en la oscuridad giran a su alrededor, iluminando de forma diferente cada parte de su cuerpo (hasta que se van y lo dejan a oscuras).

LA ANIMACIÓN

Diseñar, recubrir con texturas e iluminar los gráficos de un juego es algo muy importante, pero también se han de mover, ¿no? Y para eso hace falta algo denominado «animación».

Los sistemas de animación de videojuegos son cada vez más avanzados. Existen infinidad de programas informáticos distintos capaces de generar y animar figuras en 3-D, pero todos comparten ciertas características comunes. Puestos a elegir, vamos a quedarnos con los cuatro sistemas de animación más importantes, aunque la mayoría de los juegos actuales utilizan varios (o todos) al mismo tiempo: secuencias de *sprites*, interpolación, captura de movimiento y animación por ordenador.

Secuencias de *sprites*

Es el sistema más antiguo. Ya lo comentamos al principio, cuando pusimos como ejemplo a Liu Kang en *Mortal Kombat*. Consiste en una secuencia rápida de gráficos planos diferentes (*sprites*).

En *Street Fighter*, cuando Ryu se agacha y efectúa un barrido, en realidad no puede decirse que el gráfico del personaje se esté moviendo, sino más bien que se trata de una minipelícula: la imagen de «Ryu de pie» pasa a ser «Ryu agachándose», luego a «Ryu agachado», «Ryu avanzando una pierna», «Estirando la pierna», «Girando sobre sí mismo», «Poniéndose en pie» y, otra vez, «Ryu de pie». Y esto es así para cada movimiento. Si te fijas un poco, podrás advertir sin esfuerzo cómo se sustituye una imagen por otra sin pasos intermedios. Y eso no es nada agradable. Los gráficos tridimensionales se han impuesto del todo, por lo que esta técnica es prácticamente obsoleta. Puede que *Abe's Oddysee* nos dejara de piedra con su perfección en 2-D, pero ¿a costa de qué? ¿Cuántos *sprites* hacen falta para unas secuencias así? Muchos. Muchísimos. Y cada secuencia conlleva dos cosas: mucho trabajo y mucho espacio. Un *sprite*, como hemos explicado antes, se define mediante tantos datos como píxeles lo componen, mientras que la CPU necesita poco más que la ubicación de los vértices de un polígono para representarlo. Las secuencias de *sprites* son, en la actualidad, un trabajo de artesanía. No merecen la pena en *casi* ningún caso.

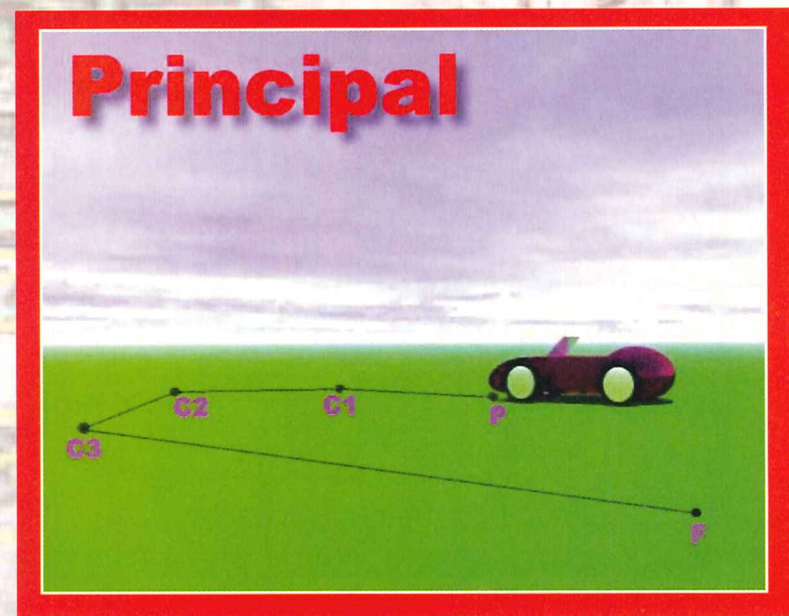
Interpolación

Una técnica muy útil, pero sólo en determinados casos y necesariamente con gráficos poligonales.

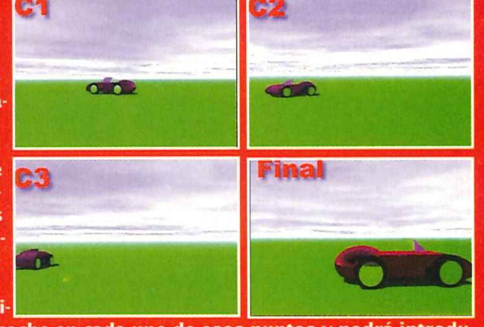


Consiste en lograr que un ordenador se «invente» imágenes intermedias entre una principal y una final. La imagen principal es la primera de la secuencia que se quiere reproducir, y la final es la última. El propósito es que el ordenador «interpole» todas las imágenes intermedias.

Si por ejemplo se pretende desplazar un coche de un punto «P» (principal) hasta un punto «F» (final), bastará con que suministremos al ordenador la imagen del vehículo en esos puntos para que él reproduzca las posiciones intermedias. El resultado será una secuencia perfectamente animada de un coche desplazándose en línea recta de uno a otro punto. En cambio, si lo que necesitamos es una secuencia en la que el vehículo toma una curva, tendremos que facilitar al ordenador varias imágenes: «P», «F» y algunas intermedias «C» (en la cur-



INTERPOLACIÓN



Hemos generado un cochecito poligonal en un entorno tridimensional. Para definir la ruta por la que el coche ha de moverse, también hemos señalado un punto principal (donde comenzará la secuencia), uno final (donde terminará) y tres intermedios (que definen algunas de las posiciones intermedias por las que ha de pasar el cochecito). Así, la CPU sabrá qué posición exacta debe tener el coche en cada uno de esos puntos y podrá introducir imágenes intermedias (interpoladas) entre ellas. Ahora basta con especificar el tiempo que queremos que dure la secuencia desde el punto principal hasta el final y... ¡anda, nuestro cochecito traza una curva! Lástima que no podáis verlo en movimiento...



va). De esta forma, la CPU sabrá que no debe desplazar el ítem en línea recta desde el punto «P» al punto «F», sino que la trayectoria ha de trazar una determinada parábola por los puntos «C» que hemos marcado en el espacio.

¿Todo claro hasta aquí? Pues bien: esos datos, los puntos en las trayectorias y las escasas imágenes que el ordenador necesita para la interpolación son lo que más tarde se graba en el CD del juego. A continuación, el microprocesador gráfico de la consola será el que reinterprete todo eso para que aparezca en pantalla. Así de simple.

O quizás no tanto: ¿para qué sirve esa técnica durante el juego? ¿No debe ser el usuario quien dirija el coche, en lugar de que éste circule por unos puntos predeterminados? Y si es el usuario quien efectivamente mueve el vehículo, ¿en qué casos se usa la técnica de interpolación?

Se utiliza para casi todo, y en todos los juegos. Lo que ocurre es que ha de combinarse con otras técnicas para obtener resultados satisfactorios.

En los *beat 'em up*, por ejemplo, cada golpe distinto es una secuencia de interpolación. Los distintos golpes se ejecutan mediante un código de botones; y a su vez, la CPU interpreta ese código de botones como una secuencia. Cada secuencia, por último, se define por un grupo de datos descargados del CD (como lo eran «P, C y F» en el ejemplo anterior).

Pongamos ahora como ejemplo a *Tekken*. Cuando pulsas el botón «X» con el pad en posición neutral («N»), se activa una secuencia: el personaje da una patada alta con la pierna derecha. La CPU entenderá que X+N es igual a una secuencia que empieza con la posición normal de un luchador y termina con otra en la que éste tiene la pierna en alto. Interpolará las posiciones intermedias y ¡tendremos una patada!

En realidad, es algo más complicado: hay que señalar un buen número de posiciones intermedias para que el movimiento resulte realista; la secuencia debe limitarse a un determinado intervalo de tiempo; el movimiento puede estar asociado a un sonido fijo o aleatorio (un grito, si es Lei; un eructo, si es Jack...).



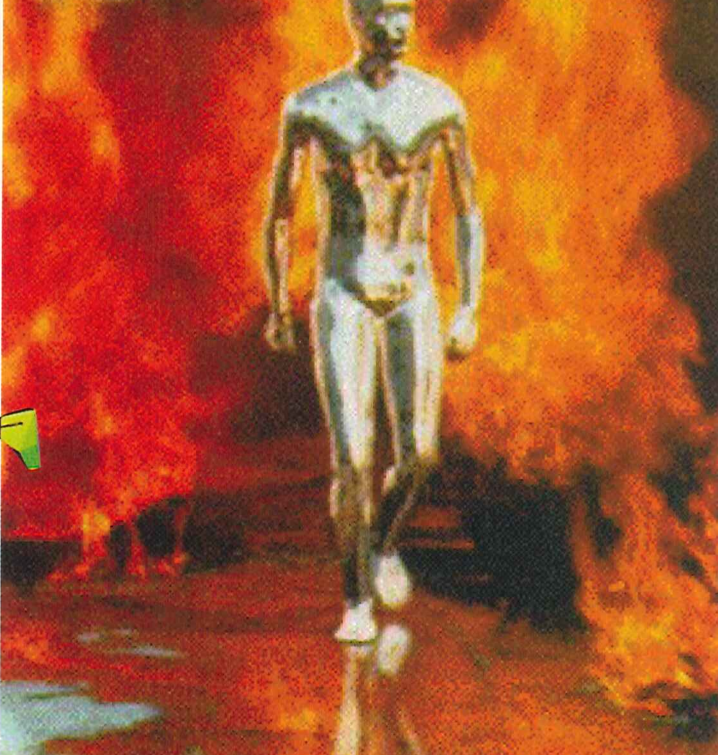
Puede que ahora te estés preguntando algo bastante evidente: si cada golpe de *Tekken* es una secuencia por interpolación, ¿dónde está la captura de movimiento?

Captura de movimiento

Esta técnica, relativamente nueva, consiste en «fotografiar» en la pantalla de un ordenador los movimientos de un objeto.

Al principio se trataba mediante captura de movimiento toda la secuencia que se pretendía reproducir. *Terminator 2* fue una de las películas que utilizó este sistema para animar al T-1000. El malo.

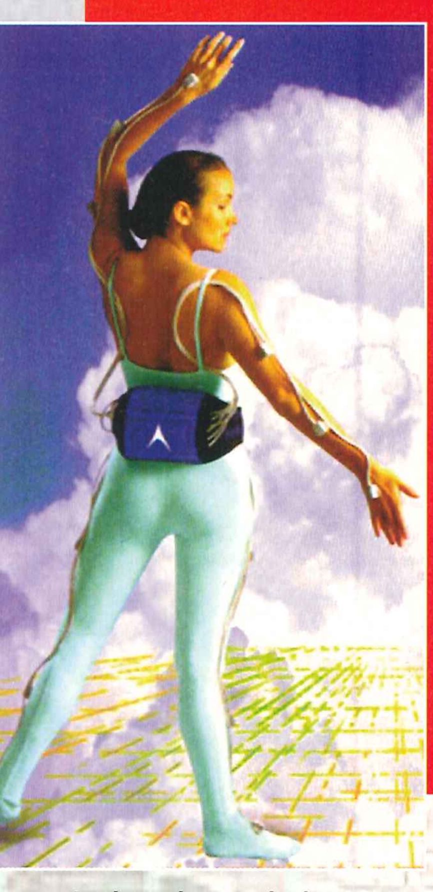
James Cameron (el director) hizo caminar a plena luz del día al actor que hacía de malo... en calzoncillos.



JAMES CAMERON (DIRECTOR DE *T2*) HIZO CAMINAR A PLENA LUZ DEL DÍA AL ACTOR QUE HACÍA DE MALO... EN CALZONCILLOS.

CAPTURA DE MOVIMIENTO

En la actualidad, los trajes de captura de movimiento son bastante caros, pero se prevé que en un corto plazo de tiempo podamos encontrarlos por algo menos de 200.000 ptas.



Le pintarrajearon todo el cuerpo con líneas que formaban cuadrados, y lo filmaron andando, corriendo, saltando, etc. Después, con un ordenador, tomaron esa grabación y borraron todas las imágenes de la cinta a excepción de las líneas. El paso siguiente fue la renderización de la figura, es decir, la aplicación de una textura a los polígonos formados por aquellas líneas.

El resultado fue el espectacular: T-1000, un ser de «polialeación mimética» («metal líquido», para los amigos). Con el movimiento de un ser real, se pudieron rodar secuencias «no reales», como las transformaciones del personaje.

Gracias a la ciencia, el sistema de desnudar a los actores ha sido sustituido por el de los sensores. Existen unos trajes especiales con sensores colocados en puntos estratégicos: codos, rodillas, hombros, etc. Al conectar el traje a un ordenador —como siempre— se recoge el movimiento de estos sensores. ¿Te acuerdas de *Twister*? Los protagonistas lograban estudiar la evolución de un tornado depositando en su interior miles y miles de bolitas-sensor. Pues los trajes virtuales que se utilizan para hacer la captura de movimiento de los videojuegos son algo parecido. Mucho menos peligrosos, claro. Y terriblemente caros.

Cuando ya se tiene grabada en el ordenador una secuencia de movimiento capturado, hay que «pausar» determinadas veces para designar los puntos de los que hablábamos en el apartado de interpolación.

Deberemos señalar en esa minipelícula un punto principal, algunos intermedios y uno final. O lo que es lo mismo: el actor efectúa las poses clave y la CPU los pasos intermedios (de modo que se emplean tanto el sistema de interpolación como el de captura de movimiento). En las películas, las secuencias de este tipo se llevan a cabo mediante captura al 90 o 100%, sin imágenes interpoladas, porque el resultado es más realista y porque en el cine no hay problemas de espacio. En un videojuego no pueden incluirse todas las imágenes intermedias que componen una secuencia: semejante cantidad de datos son lo que comúnmente conocemos como «intros» (minipelículas que la consola reproduce, pero que siempre son iguales y no interactúan con el jugador).

Animación artificial

Esta clase de animación se caracteriza por solucionar (como mejor puede) los problemas de las demás, en especial los de la captura de movimiento. Supongamos que queremos generar mediante *motion capture* una secuencia como las llaves especiales de Law *(Tekken)*. Por ejemplo, queremos generar ésa en la que este simpático muchacho derriba a su contrincante y le parte el brazo. ¿Algún voluntario para colocarse el traje de sensores?

Uno no puede ir por ahí destrozando las extremidades de los actores para que el juego sea más «realista». O partiendo columnas vertebrales. O arrancando cabezas.

En lugar de eso, lo que se hace en estos casos es «modificar» los movimientos capturados. Una vez que tengamos una secuencia «parecida» a lo que queremos representar, deberemos manipular con un ordenador algunas de las posiciones intermedias y la imagen final. Si, en la realidad, los dos actores que están siendo «capturados» terminan el movimiento tumbados en el suelo; con el ordenador tendremos que manipular las últimas imágenes, haciendo que uno de los personajes parta el brazo al otro antes de la imagen final. La animación artificial se utiliza para todo lo que no se puede «capturar». La película *Parque Jurásico* fue tan alabada no sólo porque la animación de sus dinosaurios se hubiera generado por ordenador, sino porque era animación 100% artificial. Nos referimos, por si alguien no se ha dado cuenta, a que los dinosaurios no existen. O sea, que Spielberg no tuvo ocasión de colocar un traje de sensores a un diplodocus, se lo tuvo que inventar.

Podría decirse que la animación artificial se usa para todo lo que no puede hacer un ser humano con un traje de sensores virtuales: transformaciones, amputaciones, animales míticos o prehistóricos, etc.

En la actualidad existen infinidad de programas de animación artificial tan geniales o más que el que usó el señor Spielberg (el que más tarde se utilizó para animar a los animalitos del juego basado en la segunda película). Generar bestias mitológicas de apariencia real es ya un hobby al alcance de cualquiera. Basta con tener un PC, cantidades industriales de paciencia y, ante todo, mucho tiempo libre.



CONTINUARÁ...

El mes que viene aclararemos todo lo que queda pendiente: el *render*, la sensación de velocidad, las secuencias de vídeo, las fotos escaneadas... ¡y mucho más!



DEAD OR ALIVE





Aprovechamos la ocasión para recordarte dos de las reglas básicas de un auténtico caballero en lance: «Mira siempre a los ojos de tu contrincante» y «Juega limpio». No las desdeñes y honrarás la memoria de los paladines de la Historia. Bueno... Si lo que quieres es acabar vencedor en este *beat 'em up,* olvídalas y ve directo a la yugular.

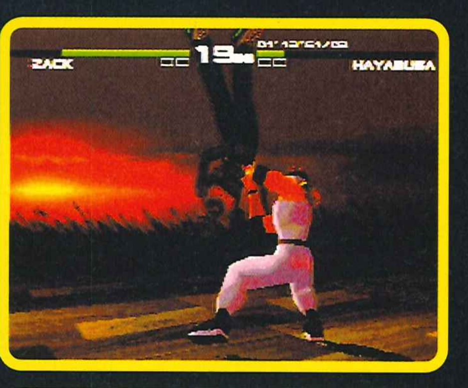


Las preguntas

A. ¿Qué ha heredado *DOA* de Sega que no hayan heredado el resto de los *beat 'em up* para PlayStation?
B. ¿Hay en *DOA* alguna «zona de peligro»?

El premio

Un juego completo *Dead Or Alive* para cada uno de los 10 ganadores.



Las respuestas

Envía este cupón a
CONCURSO *Dead Or Alive*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20 Esc. A Entlo. 2ª
08022 Barcelona

Respuestas:..

....

Nombre:..

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

País:..

Teléfono:..

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.



Dual Shock.
Siente el poder en tus manos.

Consulta cualquier duda que tengas en el teléfono

902 102 102

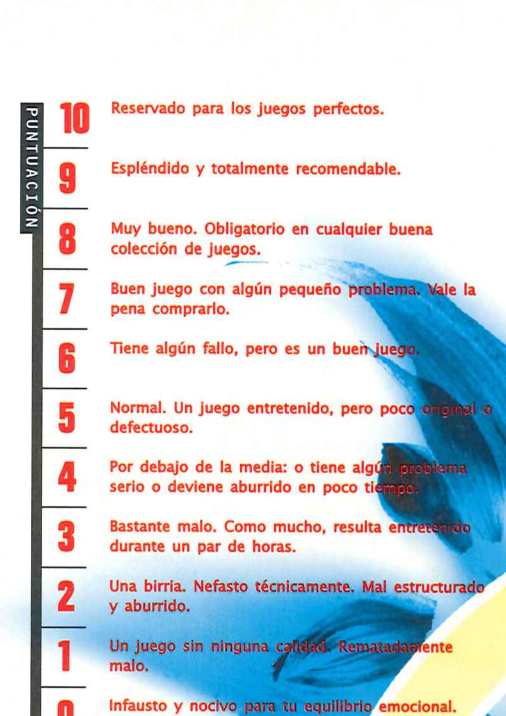
www.playstation-europe.com

Dual Shock. El mando analógico con dos motores vibrantes que incorpora el sentido del tacto a tus juegos. Un mando que te hará sentir toda la emoción del juego de coches más real de la historia: Gran Turismo. Que te hará vibrar con los nuevos lanzamientos de PlayStation. Y que además, en su modo digital es compatible con todos los demás juegos. Dual Shock de PlayStation. Para echarse a temblar.



Todo el **PODER** en tus **MANOS**

PUNTUACIÓN



10	Reservado para los juegos perfectos.
9	Espléndido y totalmente recomendable.
8	Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos.
7	Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.
6	Tiene algún fallo, pero es un buen juego.
5	Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.
4	Por debajo de la media: o tiene algún problema serio o deviene aburrido en poco tiempo.
3	Bastante malo. Como mucho, resulta entretenido durante un par de horas.
2	Una birria. Nefasto técnicamente. Mal estructurado y aburrido.
1	Un juego sin ninguna calidad. Rematadamente malo.
0	Infausto y nocivo para tu equilibrio emocional.

PlayTest

ANÁLISIS



74

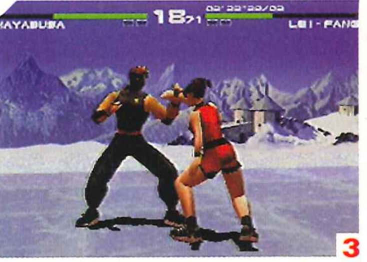

72


76





[1] Si le das varias veces a un botón se generan mini combos. [2] Hay sólo dos botones de ataque en este juego: pegar puñetazos y dar patadas. [3] El botón «Parar» te permite rechazar un ataque de tu contrincante y pagarle con la misma moneda. [4] El rumor de que las chicas podrán escoger la opción «Destacar partes nobles» para los luchadores masculinos en *DOA2* no tiene, por ahora, ningún fundamento.





Dead Or Alive

Un juego de lucha cuyo as se esconde en realidad bajo las camisetas de las luchadoras. Pero, ¿llevará la delantera a *Tekken* con ese falso frente?



Sí, es cierto. Los personajes femeninos de *Dead Or Alive* poseen unos senos hiperactivos. La verdad, es una vergüenza que Tecmo haya decidido incluir esta trastada, porque *Dead Or Alive* está la mar de conseguido y es, en según qué aspectos, un juego de lucha innovador. Alta resolución y de ritmo rapidísimo. Se diferencia lo suficiente de sus coetáneos en PlayStation como para garantizarte la compra, por muchos títulos de lucha que tenga tu colección. Que el menú de opciones incluya la categoría «Pechos móviles: On/Off» le confiere, más que nada, un toque ramplón. O quizá no. Puede que sea del todo inofensivo, pura diversión, el equivalente en videojuego a la Susana que interpretaba Maria Grazia Cucinotta en *El Día de la Bestia*.

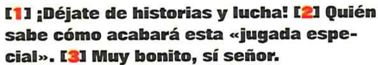
Lo que distingue a *Dead Or Alive* de otros *beat 'em up* para PlayStation no son sólo las facultades neumáticas de sus participantes femeninas, sino su herencia del Model 2. Hace un par de años, Sega accedió a que un grupo selecto de fabricantes de juegos de recreativa tomasen prestada bajo licencia la tecnología que se esconde tras títulos de la calidad de *Virtua Fighter 2* y *Sega Rally*, entre otros. Tecmo fue uno de ellos, y *Dead Or Alive* se ha beneficiado de aquella transacción.

Tecmo ha renunciado en *Dead Or Alive* al modelo *Tekken* de dos botones para puñetazos y patadas y, más que crear un sistema de control de su propia cosecha, ha hecho uso del modelo estándar de Sega: un solo botón para cada una de las funciones (patada, puñetazo y bloqueo). En este sentido, es posible que *DOA* sea lo más parecido que encuentren los usuarios de Sony a experimentar algo similar a *Virtua Fighter* en la consola gris. Hay otras similitudes. Muchas de las secuencias de movimientos y técnicas de juego de *DOA* recuerdan a las de *VF*. Y eso no es malo. Cualesquiera que sean las deficiencias de Sega en hardware, su pedigrí como fabricante de software es indiscutible.








[1] ¡Déjate de historias y lucha! [2] Quién sabe cómo acabará esta «jugada especial». [3] Muy bonito, sí señor.

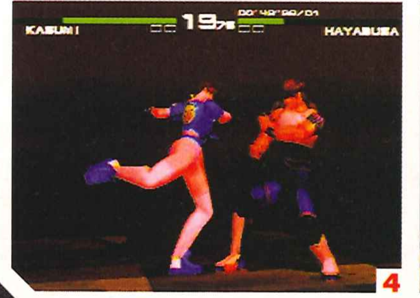


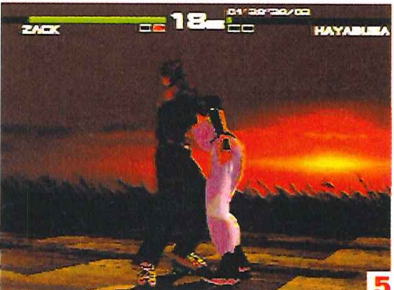


D-Shock/Analógico COMPATIBLE

EDITOR	Sony	FABRICANTE	Tecmo Ltd
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Japón
PRECIO	7.990 pesetas	GÉNERO	*Beat 'em up* en 3-D

[1] El especial de Hayabusha, «muerde el polvo, querida», es de un bruto... [2] Los gráficos en alta resolución son un regalo para la vista. [3] Los escenarios van desde una playa hasta visiones apocalípticas y surrealistas de un futuro dominado por la tecnología. [4, 5] Todos los fondos son en 2-D.





SI, JUSTO CUANDO UN ADVERSARIO EMPIECE A DAR PUÑETAZOS O PATADAS, DAS UN TOQUE VELOZ AL CUADRADO, TU PERSONAJE PARARÁ EL GOLPE.

Pero *Dead Or Alive* es más que una copia del trabajo de Sega. Como en otros *beat 'em up*, los asaltos transcurren en un área claramente delimitada. Sin embargo, en lugar de poner en juego paredes o fondos espantosos, Tecmo ha optado por el concepto de Zona de Peligro: si el enemigo sale despedido de un golpe fuera de la zona de lucha, una explosión lo hará saltar por los aires. Esto facilita que el rival haga malabarismos con el cuerpo derribado y se cebe en él.

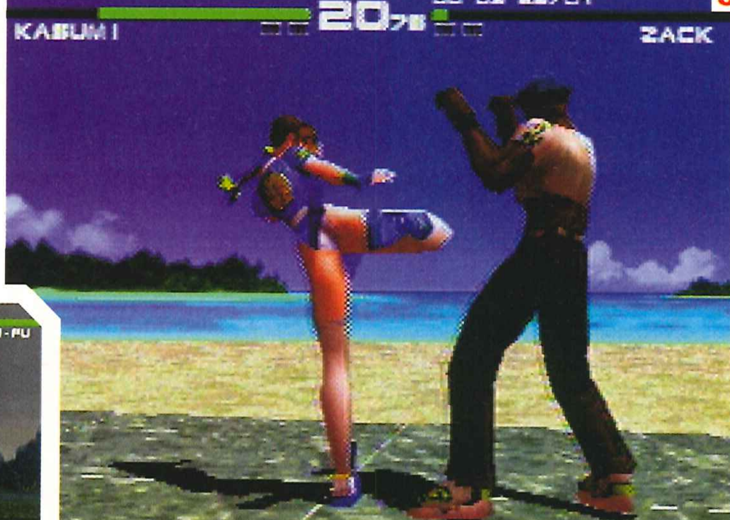
Hay otros *beat 'em up* que incluyen este tipo de artimaña —el uso de combos sobre el contrincante caído para causar más daño—, pero pocos hay en los que su uso sea tan importante. Cuando te aficiones a *Dead or Alive* llegarás a tumbar a tu contrario con un combo de cuatro, cinco o seis movimientos, para repetir la fórmula cuando tu rival caiga al suelo. Contemplar cómo actúan en *DOA* dos jugadores competentes es como asistir a un ballet de violencia a cámara rápida, con turnos de tortazos y patadas en secuencias desconcertantes.

Bueno, tampoco es que sea nada nuevo. Después de todo, puedes hacer de las tuyas con tus enemigos fracasados en *Tekken 2*, y casi todos los *beat 'em up* permiten combos en un orden casi secuencial. No obstante, *Dead Or Alive* se diferencia de ellos en que posibilita la defensa. Cuentas con el movimiento de bloqueo básico, claro, pero también con un botón de contraataque. Su uso es muy sencillo: si, justo cuando un adversario empiece a dar puñetazos o patadas, das un toque veloz al Cuadrado, tu personaje parará el golpe y responderá con un puñetazo, esquivará una patada o evitará que el otro le agarre. Estas acciones repercuten de manera decisiva en la jugabilidad.

En cada nuevo *beat 'em up* que aparece en el mercado los combos son más y más







[1] ¡Lárgate de ahí, abuelo, rápido, antes de que éste te tumbe! [2] ¿El vals del minuto? Pues no. [3] A Zack se le borra la sonrisa de la cara cuando ve que Kasumi apunta hacia su entrepierna.

Dead Or Alive

CON PERSONALIDAD

Puedes escoger entre nueve personajes, pero aquí tienes los favoritos de la redacción...



HAYABUSA Una misteriosa ninja que tiene que taparse la cara con un pañuelo para cubrir acné y mal aliento.

JANN-LEE Es el chulapón favorito de las chicas y todo un guaperas con un ligero aire a Bruce Lee.





KASUMI Larguirucha y maestra de la patada a lo Chun-Li. Busca camorra y se apunta a un bombardeo.

LEI-FANG La estudiante china. Celebra su propia victoria y se abraza a sí misma encantada.



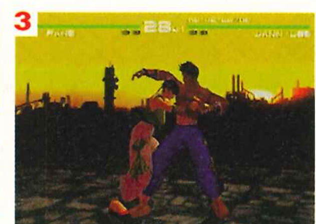


TINA Lucha a la manera de un cowboy, moviendo las caderas y apuntando con los dedos.

ZACK Calma, chaval. Los americanos buscan guerra, pero con estilo. ¿A que se lo decimos a tu madre?









[1] Lo que Gen-Fu tiene de calvo lo supera en movimientos. [2-4] Lei-Fang se lanza al ataque pero, con un firme apretón sobre el botón justo, Jann-Lee le agarra el puño y lo deja en su sitio. Y, en fin, procede a darle una paliza de las buenas.

largos, por lo que los jugadores requieren más tiempo para memorizarlos y bloquear los ataques en cadena. Sin embargo, en *Dead Or Alive* esto no es necesario. Si tu oponente se empeña en ejecutar ataques en serie, puedes pararle los pies antes de que suelte siquiera el primer puñetazo. Por supuesto, la fórmula es válida a la inversa. Como consecuencia, el «flujo» de la acción en *Dead Or Alive* es espléndido. Puedes pasar de defenderte a atacar con una rapidez extrema. En una época en la que los *beat 'em up* se diseñan con *Tekken* como única referencia, este estilo de juego alternativo se agradece.

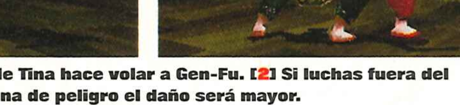
De todas formas, *Dead Or Alive* se queda a varios pasos de la perfección. Para empezar, su modo para un jugador no está a la altura de la calidad del multijugador. Puede que sea un defecto común a todos los juegos de lucha pero, en cualquier caso, en *DOA* resulta todavía más frustrante. Los enemigos controlados por la CPU son demasiado duros y te largan golpes cuando menos te lo esperas. No es que ganar en *DOA* sea misión imposible, pero como la dificultad de los niveles es elevada te ves tentado a recurrir a tácticas poco limpias para salir victorioso. Si vas de íntegro en *DOA* lo más seguro es que pierdas.

Y otra cosa. Las barras de energía de los personajes son demasiado pequeñas. Puedes aumentarlas en el modo para dos jugadores, pero por desgracia se hacen insuficientes en los modos para un jugador. Es difícil que te animes a jugar si con cinco o seis golpes se acaba la partida. Se entiende que las barras de energía sean siempre un tanto limitadas en los *beat 'em up* basados en arcade: los fabricantes quieren que pase por la máquina cuanta más gente mejor —no que vaya un listillo y se la apropie— pero, ¿por qué las versiones para consola no dan opción a incrementar las barras en partidas para un jugador? Por cada usuario que prefiera las partidas cortas siempre habrá otro que las encuentre desesperantes. Con todo, *Dead Or Alive* es un *beat 'em up* excelente y con mucho carácter. Es rápido —quizá más que *Tekken 3*— y tiene numerosos secretos que descubrir, jugadas que aprender y técnicas de lucha que perfeccionar. Y lo de los pechos femeninos no tiene importancia.









[1] El puñetazo mortal de Tina hace volar a Gen-Fu. [2] Si luchas fuera del «ring» y entras en la zona de peligro el daño será mayor.



Alternativas...

Tekken 2	10/10	
Tekken	9/10	PSM4
Soul Blade	8/10	PSM6
Bloody Roar	8/10	PSM15

VEREDICTO

PlayStation Magazine 20

- GRÁFICOS **Afilados cual aguja, detallados y de rápida iluminación 8**
- ACCIÓN **Fácil de jugar, se llega a dominar 8**
- ADICTIVIDAD **Frente al montón de personajes de *Tekken*... 6**

Por encima de la media en términos de pulcritud y jugabilidad, pero por debajo de la adictividad de Tekken, Soul Blade o Bloody Roar.

7 sobre 10







EDITOR	Sony	FABRICANTE	Zoom
DISPONIBLE	Octubre	ORIGEN	Japón
PRECIO	6.990 pesetas	GÉNERO	Lucha

[1] Tau debe ser el luchador más raro que ha pasado por Playstation. [2] Diez personajes para elegir. No está mal. [3] Tu primer enemigo será... ¡¡¡Aaarrrggghhh!!! [4] Las llaves no son tan espectaculares como cabría esperar, pero algunas no están mal.

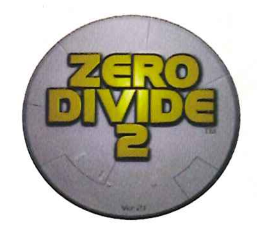






Zero Divide 2

Dicen que en la variedad está el gusto, pero ¿dónde está el mal gusto? Quizás en la mala variedad...



Zero Divide 2 es la prueba irrefutable de que puede destrozarse un buen juego a base de colorines. Si bien no se trata de un *Tekken*, lo cierto es que la animación no tiene tacha. Y la gama de mamporros tampoco está mal.

La variedad de movimientos complica un poco las cosas. A diferencia de los *Tekken*, en los que cada uno de los controles principales responde a una extremidad del cuerpo, o *Bushido Blade*, que cuenta con un botón para cubrirse y tres controles de ataque para golpes altos, bajos y medios, te encontrarás con el viejo sistema de control de los *beat 'em up* en 2-D: puño y patada.

Lo que ocurre es que, en este caso, no hay *un* puñetazo y *una* patada, sino un repertorio inmenso de ambas cosas. Todos los golpes y llaves se ejecutan mediante combinaciones entre la cruceta digital más X y Cuadrado, por lo que estarás continuamente moviéndote y asestando rodillazos de película... sin saber cómo.

Claro, para eso está el modo de entrenamiento. ¿Y qué tiene éste que no tengan los demás? La posibilidad de guardar los replays. Y la de elegir el escenario en el modo *training* (hay 10 accesibles desde el principio y ocho más secretos). Además, en este modo también puedes elegir contra quién quieres enfrentarte.

Al comienzo del juego hay 10 luchadores y dos jefes al final (como en *Tekken 3*), pero no creas que el juego se termina cuando das una buena paliza a estos dos engendros. El juego vuelve a empezar, con un nivel de dificultad levemente más alto, y un personaje extra que dependerá de con qué luchador te hayas pasado el juego. Sí, como en los *Tekken*: con cada luchador que te pases el juego accederás a otro secreto. Así será como conocerás a Neco, la mascota de Zoom.

Neco es... Un personaje manga. Algo así como un «gato naranja», pero con un metro de diámetro craneal y patas de goma. Cuando gana un combate, lo celebra pintarrajeando garabatos en la cara de su oponente. Qué simpático.

Los demás personajes no son tan excesivamente nipones, aunque para el caso es lo mismo: son «futuristas-ultracoloridos». Nuestro preferido es Tau, una especie de escorpión mecánico con cuatro patas acabadas en punta y un aguijón fosforescente que ocupa más de media pantalla.

Nos ha gustado el detalle de la ropa: aunque horrible, está confeccionada con algo así como fibra de vidrio. Brilla como el metal, pero se rompe con facilidad: cuando atizas un golpe lo bastante fuerte, saltan pedazos del traje de tu adversario por todo el escenario. En algunos casos incluso puedes ver qué parte del cuerpo del malo ha quedado desprotegida, como en el caso de Eve.

Eve —que por cierto se parece sospechosamente a Dural, el malo/a malísimo/a de los *Virtua Fighter* de Saturn— es una señorita metálica de color rosa, una de los dos jefes finales. Es capaz de ejecutar todos los golpes de todos los personajes del juego, así que ten cuidado.

Zero Divide 2 no es un mal juego, sólo que... Bueno, es muy «para quien le gusten esas cosas». O para daltónicos, claro.







[1] Algunos bichos son bastante feos. [2] Éste es el modo de entrenamiento, parecido al de *Tekken* y *Soul Blade*.

Alternativas...

Tekken 2	10/10	
Bushido Blade	8/10	PSM14
Bloody Roar	8/10	PSM15
Star Gladiator	7/10	PSM3



VEREDICTO

GRÁFICOS	Los efectos son interesantes	7
ACCIÓN	Mucha, de eso no te quepa la menor duda	8
ADICTIVIDAD	No es un juego demasiado largo	6

Un título ideal... para fans de los *Power Rangers*. Funciona muy bien, pero la mayoría de los movimientos especiales son involuntarios.

7 sobre 10



[1] Trepar es uno de los deportes favoritos de Andy. Pero en ocasiones tendrá que combinar esta afición con los disparos al enemigo. [2] Las clases de natación le serán de mucha utilidad en Magic Lake. [3] Un tipo nada simpático. [4] La curiosidad mató al gato. ¿O fue al pez? [5] Ésta es una excelente demostración del exceso de pixelación que sufren los personajes.

Heart Of Darkness

¿Puede interesar, en la actualidad, una aventura de plataformas que ofrezca únicamente un excelente aspecto en 2-D?

Es posible que haya quien no advierte el paso del tiempo, quien no asimila los cambios que la evolución lleva implícitos. Quizá incluso los haya dispuestos a vivir sin televisión, CD, Internet, las consolas o, en último término, los gráficos en 3-D. Nosotros, sin embargo, al enfrentarnos a títulos de estética desfasada, no podemos dejar de pensar: ¿se les habrá parado el reloj a los creadores? O, ¿acaso es algo premeditado?

En el caso que nos ocupa la respuesta no es tan sencilla. Entra en juego un tercer factor: la duración del proceso de creación. Cinco años han hecho falta para dar por terminado este trabajo de Amazing Studios. Parte de culpa en ello la tienen los problemas con que ha topado el equipo para encontrar distribuidor y las dificultades de financiación. Estos aspectos han eternizado un proyecto que, de haber aparecido en su momento, se hubiera constituido en título de referencia obligada.

En cinco años, naturalmente, todo ha evolucionado. Pocos de los que pertenecen a las nuevas generaciones han oído hablar siquiera de conceptos como píxel, vector o 2-D. Ahora se barajan términos como polígono, cuadro por segundo y, por supuesto, 3-D.

Durante el proceso de creación de *Heart Of Darkness* los gráficos en tres dimensiones han inundado todos los géneros. Los gráficos planos han regresado en títulos como *Abe's Oddysee*, pero su original mecánica de juego era



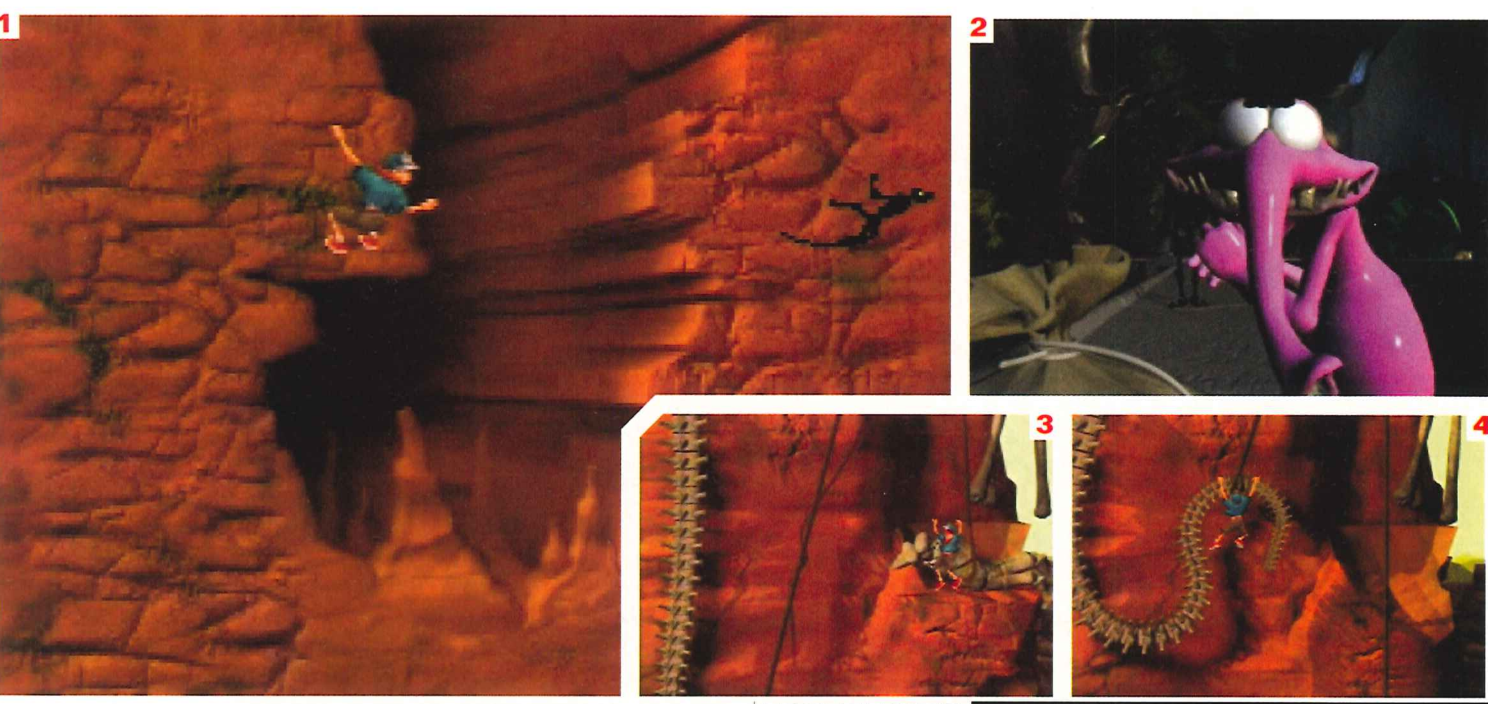


[1] Golpea sin complejos la bolsa de pétalos luminosos. Poco después lo agradecerás. [2] Alguien dispuesto a arañarte la espalda. Ándate con ojo.





EDITOR	Infogrames	FABRICANTE	Amazing Studios
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Gran Bretaña
PRECIO	7.990 pesetas	GÉNERO	Aventura de plataformas



[1] En alguna ocasión, ciertos bichejos te harán de guía. Déjate llevar. [2] Las imágenes cinemáticas son una auténtica maravilla. [3, 4] Un pequeño salto sobre la repisa te permitirá seguir tu escalada hacia el cielo.

en todo punto consciente de las dimensiones en que se movía.

Ahora bien, ¿qué ocurre cuando el desarrollo no aporta demasiado al género y los gráficos, aunque excelentes, son algo anticuados? La respuesta ya tiene nombre: *Heart Of Darkness*.

¿Significa esto que el juego distribuido por Infogrames es malo? Todo lo contrario. Si eres capaz de superar el desencanto inicial, caerás en la cuenta de que la palabra anticuado no es sinónimo de malo. Bajo esa luz, *Heart Of Darkness* se convierte en un título recomendable para amantes de los buenos juegos y, sobre todo, para entusiastas de los retos difíciles.

El héroe de esta aventura es un muchacho inquieto, una especie de Einstein en potencia, que habita plácidamente en una pequeña aldea. En su vida no hay grandes sobresaltos (excepto alguna que otra canica perdida o la obligación de acabarse la sopa). Sólo una cosa logra que Andy pierda los papeles: que lo encierren en un lugar oscuro. Además de sus artilugios, este chavalote tiene un especial afecto a su amigo más fiel, el perro Whisky. Pero un día, mientras los dos amigos reposan en un idílico parque, unas fuerzas que proceden del firmamento se apoderan de Whisky...

Al pobre Andy el mundo se le desmorona. Es el momento de tomar una decisión. ¿Deberá salir en busca del chucho y enfrentarse, si cabe, a un mundo de tinieblas que no le hace pizca de gracia? ¿O sería mejor quedarse en casa leyendo un tebeo? Como de otro modo no tendríamos juego, Andy escoge ser un héroe. Allá vamos.

Para qué nos vamos a engañar: las secuencias cinemáticas son buenas, muy buenas: Tanto que podríamos decir que están a la altura de la presentación de *Resident Evil 2*. Durante el recorrido de nuestro héroe se irán sucediendo, además, montones de secuencias animadas que te sumergirán en la acción y te ilustrarán, de manera muy precisa, sobre la situación en que te encuentras. El ejemplo más explícito lo proporcionan las imágenes que nos muestran a los «Amigos», una tribu de personajes alados que se aliarán con nosotros para acabar con el Maestro de la Oscuridad. En estas páginas

LAS FASES

***Heart Of Darkness* está compuesto por un total de ocho pantallas, cada una distinta a la anterior y más difícil.**

FASE 1: «CANYON OF DEATH»
Aquí aprenderás a realizar los movimientos básicos de Andy. No es demasiado complicada ni extensa.

FASE 2: «SWAMPLANDS»
Las plantas carnívoras aparecen por primera vez. No es muy difícil, pero saltar bien puede irte de perilla.

FASE 3: «MAGIC LAKE»
El poder especial se encuentra en el fondo del lago mágico. Prepárate para mojarte los calzones en esta fase.

FASE 4: «SPACE ISLAND»
Aquí visitarás la isla de Amigo. Los monstruos llegados del cielo intentarán hacerte la vida imposible.

FASE 5: «RIVERS OF FIRE»
El fuego es el gran protagonista de esta fase. Este elemento parece imprescindible en toda aventura que se precie.

FASE 6: «CAVERNS OF DOOM»
En esta fase los extraterrestres no son tus enemigos. Los bloques de piedra, en cambio, pueden hacerte mucha pupa.

FASE 7: «INTO THE LAIR»
La inteligencia y la rapidez son las únicas armas de las que dispondrá Andy para seguir adelante. Muy difícil.

FASE 8: «HEART OF DARKNESS»
Los puzzles toman protagonismo. El enfrentamiento directo con las fuerzas del mal puede devolver la paz a la región.

PlayTest

Heart Of Darkness



[1, 2] Más secuencias de vídeo protagonizadas por el viscoso animalillo rosado.

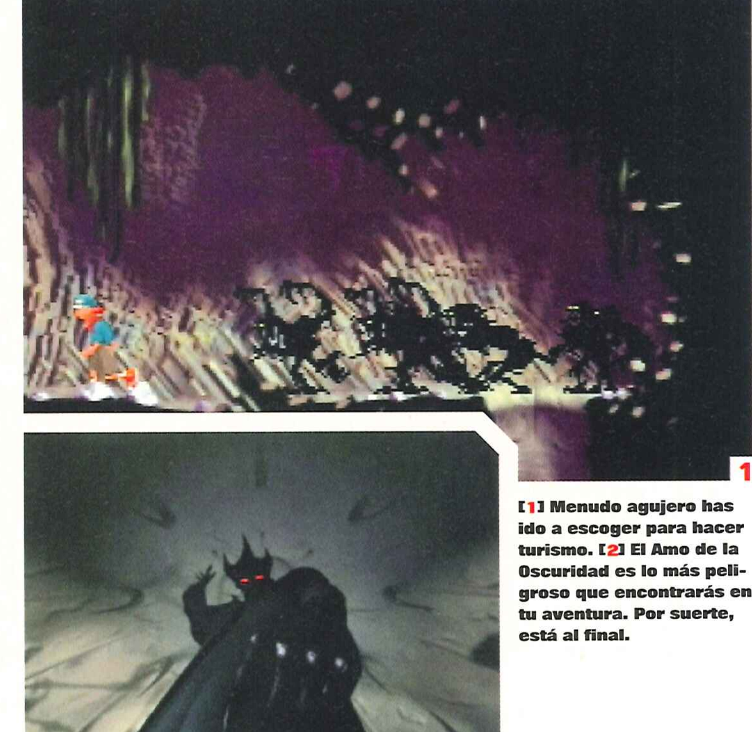
podrás contemplar algunas de estas imágenes de secuencia, pero si las vieras en movimiento *Toy Story* te parecería un trabajo de aficionados.

Heart Of Darkness es un título de plataformas, pero se han incluido en él algunos puzzles y trampas para poner el cerebro a trabajar.

Estas incursiones en otros géneros le confieren una dimensión más amplia de aventura. La dificultad del juego es impresionante: a medida que vas avanzando los retos pueden llegar a sacarte de quicio. Por fortuna, no tienes límite de vidas y puedes grabar en cualquier momento de la acción. De cualquier modo, la curva de aprendizaje es paulatina.

¿Hemos hablado del aspecto añejo de *Heart of Darkness*? Sí, claro. Pero precisamente por sus 2-D ha sido posible emplear 16 millones de colores (cifra imposible de igualar con un juego creado mediante polígonos). Los colores son tantos, y tan bien utilizados, que —sorpresas te da la vida— en ocasiones te parecerá estar ante un juego tridimensional. No obstante, hay cosas que no tienen arreglo: en este caso, los personajes. Están demasiado pixelados, y este fenómeno es aún más manifiesto en Andy y las malvadas sombras. Pena. Lo que también es una lástima es que no podamos ofrecerte un fragmento musical o algún efecto de sonido. La banda sonora del juego se lo merece, pero el papel es así, muchacho, qué le vamos a hacer. Bruce Broughton es el compositor de los temas del juego, y dirige aquí la interpretación de la Orquesta Sinfónica de Londres. El míster ha conseguido en dos ocasiones una nominación de la Academia y en ambas ha estado a punto de llevarse el Oscar a casa por sus filigranas melódicas.

En definitiva, el concepto de juego y, sobre todo, la bidimensionalidad de los gráficos pueden desanimarte un poco, pero no podemos ocultar que *Heart Of Darkness* representa un magnífico desafío. Si lo que buscas son buenos retos, puede que éste sea tu juego.



[1] Menudo agujero has ido a escoger para hacer turismo. [2] El Amo de la Oscuridad es lo más peligroso que encontrarás en tu aventura. Por suerte, está al final.

LOS GRÁFICOS EN 2-D PUEDEN DESANIMAR, PERO *HOD* ES TODO UN DESAFÍO





[1] Cuélgate de todos los lugares posibles si quieres superar los dificilísimos puzzles de este título. [2] El principio de Swamplands. [3] El factor plataformas es muy importante en *HOD*.

Alternativas...

Oddworld: Abe's Oddysee 9/10 *PSM*1

VEREDICTO

PlayStation Magazine 20

VEREDICTO	Decorados repletos de color. Lástima de algún personaje	8
ACCIÓN	Entretenida, difícil y progresiva. Retos desesperantes por momentos	8
ADICTIVIDAD	Si tienes paciencia y neuronas libres...	8

Técnicamente impecable y con un desarrollo interesante. Si no hubiera llegado tan tarde, quizá estaríamos hablando de un clásico.



8 sobre10

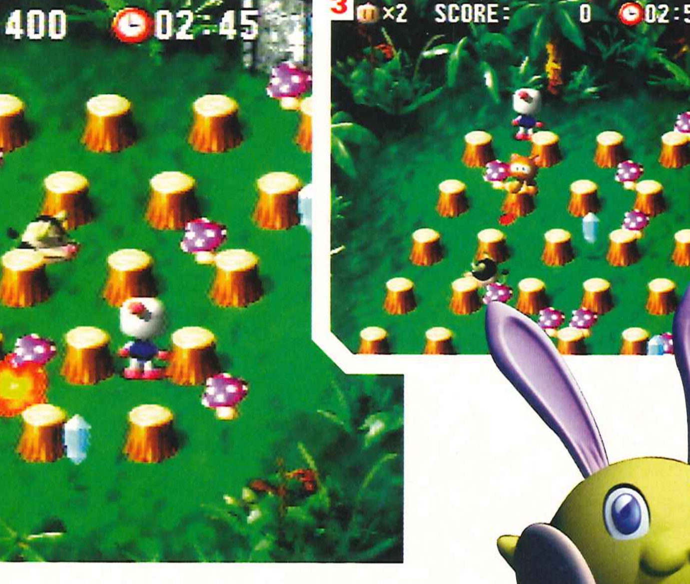







EDITOR	Sony	FABRICANTE	Hudsonsoft
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Japón
PRECIO	6.990 pesetas	GÉNERO	Juego arcade

[1] Los antiguos laberintos de *Bomberman* se unen formando niveles en *scroll*. Casi nada. [2] Quita esas setas de en medio y cárgate lo que puedas. ¿Para qué tienes las bombas, hombre? [3] Hazte con todos los cristales que encontrarás repartidos por ahí para abrir la salida del nivel. Y así, por los siglos de los siglos.

Bomberman World

Al nuevo héroe de Sony le estallan las bombas en las narices... *PSM* espera a que se disperse el humo y escudriña luego entre los escombros.



Tras sus albores en la NES de Nintendo, el pequeño héroe de *Bomberman* pasó por gran cantidad de soportes. Ahora llega para instalarse en tu PlayStation. La dilatada fama de la serie se basa en lo increíble de su simplicidad: guiar al héroe del juego a lo largo de laberintos haciendo uso de bombas para que los malos salten por los aires. Y así hasta el agotamiento.

A excepción de varias ideas extraídas de versiones posteriores, *Bomberman World* es idéntico al original para la NES. Cada uno de sus escenarios en *scroll* está dividido como en rejillas, en las que patrullan los malos. Éstos están inspirados en los elementos, lo que repercute en beneficio de los escenarios: Bomberman se enfrenta a unos adversarios en forma de tierra, viento y fuego.

La clave para desenvolverse por *Bomberman World* sin problemas es aprender bien que *todo* puede enviarte al otro barrio. Rozar cualquier cosa que se mueva matará a nuestro héroe, igual que, por supuesto, excederse del tiempo límite. Haciendo honor a su nombre, el protagonista está provisto de un interminable surtido de explosivos. Bomberman dispone de unos segundos para salir por piernas tras lanzar sus bombas, si no quiere acabar siendo pasto de sus propias ondas expansivas. Después husmea entre los escombros para recoger unos cristales azules que permiten pasar al siguiente nivel.

Los iconos tienen su gracia, y también cuentas con un surtido de explosivos extra, bombas adicionales y la posibilidad de atravesar obstáculos o de lanzar y dar patadas a las bombas que encuentras a tu alrededor. Si dejas un reguero de bombas a tu paso darás lugar a tremendas reacciones en cadena, aniquilando casi todo lo que hay en pantalla. A menos que lo hagas mal, claro.

Por tradición, los juegos *Bomberman* han contado siempre con una perspectiva cenital, justo sobre la acción. Pero con el objetivo de optimizar las capacidades de la consola gris, Hudsonsoft ha aparcado la tradición en favor de una perspectiva isométrica más atractiva. Con la moda hemos topado. Al descentrar la posición de la cámara se hace muy difícil desplazarse con precisión por las rejillas, lo que es imperdonable en un juego que se basa en un movimiento ágil: tu personaje tiene que ser capaz de colarse por los rincones más inverosímiles con el mínimo esfuerzo.

Hudsonsoft ha remendado un motor perfecto y le ha salido el tiro por la culata. Los enemigos finales tardan una eternidad en tomar forma y volver a cargar un juego guardado es más largo que una procesión del Corpus. Son detalles menores pero que, sin embargo, acaban por irritarte. *Bust-A-Move* y *Point Blank* han demostrado que todavía hay sitio para los juegos sencillos y divertidos. *Bomberman World* se queda sólo en lo primero.




[1] Rozas algo y la palmas. [2] El mundo en todo su esplendor.

Alternativas...

Blast Chamber	7/10	PSM2
Poy Poy	7/10	PSM17
Worms	7/10	PSM1

PlayStation Magazine 20

VEREDICTO

GRÁFICOS	Todo muy mono y con mucho detalle	7
ACCIÓN	Sencilla y accesible, pero deficiente	7
ADICTIVIDAD	Sólo para herederos del santo Job	6

Es un juego correcto, pero entorpecido por un irritante sistema de control. Casi lo salva un modo multijugador entretenido. Casi.









■ EDITOR	Virgin	■ FABRICANTE	Artdink
■ DISPONIBLE	Agosto	■ ORIGEN	Japón
■ PRECIO	8.990 pesetas	■ GÉNERO	*Puzzle*

Mr Domino

El señor Ajedrez, el señor Damas y el señor Billar se metían siempre con los lunares del señor Dominó. Ahora que tiene su propio juego PlayStation, no volverán a abrir la boca.



[1] El nivel del supermercado sirve para abrir el apetito. [2] Las flechas azules aumentan la velocidad y las de color naranja frenan el avance de nuestro héroe moteado. [3-4] Prueba superada. Mira cómo caen las cartas y lanzan el dado directo al punto de meta.







La palabra dominó nos trae de inmediato una nítida imagen a la memoria. Uno se imagina una panda de abueletes barrigudos y fofos que matan las horas echando partidas en algún barucho de mala muerte. Por suerte, *Mr Domino* no tiene nada que ver con eso. Desde luego, Mr Domino es una ficha de dominó, aunque, a juzgar por la importancia que sus puntitos tienen en el juego, bien podría llamarse Mr Rectángulo o Mr Caja de Cerillas.

Mr Domino es un jueguecito muy estilizado que procede de la tierra del Sol Naciente. En él representas el papel del señor (o señora) Domino y debes superar cierta cantidad de pruebas para pasar al siguiente nivel. Para conseguirlo, colocas fichas y las haces caer una tras otra. Juegas contrarreloj y no puedes detenerte. ¿Confuso?

En realidad es un título de fácil explicación, y como todo juego previsible, tiene sus fallos. Por supuesto, si lo que buscas es agotar tu tiempo libre, *Mr Domino* vale su peso en oro. Al avanzar por cualquiera de los recorridos temáticos, toparás con un montón de iconos. Unos contribuyen a acelerar tu marcha y otros te hacen perder velocidad, mientras que con algunos simplemente pierdes tiempo. Cuando encuentras un icono con truco, tienes que colocar las fichas antes de dirigirte hacia él. En la fase siguiente, puedes hacer caer las fichas y activar el truco.

Un poco más adelante de cada truco hay una meta. Si logras activar el truco con éxito, se produce una reacción en cadena. Como consecuencia de ello, si colocas las fichas desde una meta hasta el siguiente truco, obtendrás una alineación muy útil y bastante espectacular. Quedarse sin fichas en un momento crítico supone todo un problema, aunque el auténtico peligro en este juego no es otro que el cronómetro.

La duración del juego es una de sus pegas: sólo tiene 10 niveles. Sin embargo, hay varias bonificaciones e ítems ocultos que amplían sus posibilidades. En cualquier caso, hay que decir sin tapujos que *Mr Domino* no es un título apropiado para todo el mundo. Si tu idea de la diversión es correr al volante de un bólido estupendo y disparar contra los representantes de la ley, más vale que te mantengas al margen de *Mr Domino*. Pero, hechas las salvedades, no puede negarse que *Mr Domino* es un juego bastante adictivo, que logra combinar con sabiduría puzzles y destreza.





[1] Coloca una hilera de fichas y corre hacia el puente. [2] Viajecito en paracaídas.

Alternativas...

Bust A Move 3	9/10	PSM17
Kurushi	8/10	PSM11

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Nada espectacular, pero idóneos para este juego	7
■ ACCIÓN	Al principio, un lío; más tarde, obsesionante	8
■ ADICTIVIDAD	Dudosa, pero tampoco es cosa de cinco minutos	7

Un juego poco habitual. El héroe homónimo es rarillo, al igual que el juego, pero muy entretenido. Apto sólo para mentes sin prejuicios.









VS

Dado el carácter de culto que ha alcanzado *The Warriors*, resulta extraño que *VS* haya sido el primer *beat 'em up* en recrear las batallas campales entre Hoods y el Bronx...





[1] Las patadas no causan mucho daño, pero si las acompañas con un *juggle*, bueno... [2] Uf, vaya golpe.







Los escenarios de *VS* no hacen más que de fondos. No contribuyen gran cosa a las luchas, excepto unos cuantos, que permiten unos bonitos destierros del ring.

El antiguo Director de marketing de Sega calificó una vez a los usuarios de PlayStation como «*locas* por los gráficos», asumiendo que a los devotos de Sony sólo les importa la calidad visual. Por supuesto, cada cual cuenta la feria según le va en ella, pero hay un fondo de verdad en sus palabras. Nosotros, los usuarios de PlayStation, *estamos* acostumbrados a disfrutar lo mejor de la vida. Esperamos que los juegos que compramos sean una pasada en cuanto a gráficos porque, las cosas claras, PlayStation es una señora consola.

Pero sería una tontería suponer que si la estética de un juego no da mucho de sí es que el título no vale gran cosa. *VS* es un buen ejemplo. Bajo un argumento cliché y unos personajes estereotipados yace un juego de lucha con un buen potencial. Cuenta con un impresionante número de movimientos básicos, agarrones múltiples y el medio de bloquearlos o evitarlos. Se incentivan los combos y es posible practicar *juggling* (los golpes que recibe un oponente cuando cae al suelo). Hay incluso un botón dedicado a esquivar.

El combate en *VS* está protagonizado por los miembros de cuatro bandas ficticias de macarrillas norteamericanos —Campus, Streets, Beach y Hood—, cada una compuesta por cuatro luchadores. Posee los modos de juego típicos de un *beat 'em up* y las premisas de las «bandas combatientes» emergen en el modo Rumble. En este modo, los jugadores eligen su banda y luchan contra otro jugador o un adversario de la CPU. El primero que derrote a los cuatro combatientes es el que gana. Lo mejor de *VS* es, sin embargo, el surtido de estilos de lucha de los personajes. Cada participante tiene su propia disciplina de combate. Tienes que llegar a dominar el estilo de cada miembro de la banda y el estilo de combate depende de los combatientes que participan.

VS es rápido y se presta a un juego frenético. Mientras que *Tekken 2* permite al jugador poner en práctica movimientos intencionados, la apuesta de Proein en el juego se centra en ataques combo implacables.

Por desgracia, a *VS* le falta ese toque de elegancia que distingue los grandes juegos de los simplemente buenos. No hay cosa peor en un juego de lucha que un movimiento barato que eche por tierra un intento de ataque nada más iniciarlo y, aun así, *VS* tiene unos cuantos de ésos. Su detector de colisión es cuestionable, y sus personajes de polígonos angulares y los insípidos decorados de fondo pertenecen a unos 32 bits de otra época. Pese a todo, merece la pena echarle un vistazo. Mientras llega *Tekken 3*, al menos...

Alternativas...

Tekken 2	10/10	
Tekken	9/10	PSM14
SF EX+Alpha	8/10	PSM12
Soul Blade	8/10	PSM8





[1] Lo mejor del juego de lucha, la patada en la cabeza. Y lo que es más, éste es un golpe de tijereta. Tope. [2] Puedes soltarle un patadón a tu adversario mientras está en el suelo. Más tope aún.

PlayStation Magazine 20

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Rápidos y suaves, pero angulares y algo desfasados	5
■ ACCIÓN	Absorbente, pero puede llegar a ser frustrante	7
■ ADICTIVIDAD	No faltan movimientos que aprender	6

No es el mejor *beat 'em up* para Playstation, pero *VS* es lo bastante bueno como para formar parte de la colección de todo fan de la lucha.

7 sobre10



[1-3] Mary, Taku y Yuki, los tres primeros personajes. Las líneas rojas que ves junto a sus caretos indican su destreza en el juego. **[4]** La ropa hortera es lo más plus en el campo de golf. **[5-6]** Un swing muy bien animado. Suave como él solo.

Everybody's Golf

Cuando llega a los dominios de *PSM* un simulador de golf, solemos escondernos tras el sofá hasta que alguien se lo lleva. Pero esta vez hemos encontrado algo que nos gusta...

De vez en cuando, a la redacción de *PlayStation* llega un auténtico gustazo. Lo normal es que se trate de un juego del que casi no habíamos oído hablar (lo que normalmente significa que es japonés), o uno del que sí habíamos oído hablar pero del que no esperábamos gran cosa. Lo que convierte a este último tipo en un gustazo es que, cuando lo despojamos de su envoltorio y lo introducimos en una de nuestras maravillas grises, descubrimos, para nuestra sorpresa, que es un juego formidable. Lo mejor de este tipo de sorpresas es que son inesperadas.

Eso es lo que ha ocurrido con *Everybody's Golf*. En este caso, no habíamos oído hablar de él hasta hace dos o tres meses, y cuando vimos el nombre en el disco no nos entusiasmó demasiado. **Los simuladores de golf no suelen formar parte de nuestros entretenimientos favoritos.**



Sin embargo, *Everybody's Golf* es absolutamente sensacional. Es el clásico simulador de golf con el típico sistema de control basado en pulsar un botón para determinar la potencia y otro para dar precisión al golpe. Como ves, en lugar de utilizar los habituales gráficos realistas de sus análogos *Actual* y *PGA*, presenta dibujos animados y personajes *manga*.

No es que *Everybody's Golf* ofrezca nada nuevo, más bien es la quintaesencia de todos los simuladores de golf habidos y por haber, pero el resultado es un juego más denso y más interesante que el resto, y encima bastante divertido.

Lo cierto es que jugar con *Everybody's Golf* es todo un placer. Dispone de un estupendo motor que permite hacer todo lo que has visto hacer en los campos de golf (además, como en los juegos buenos, las cosas complicadas son un poquito más fáciles que en la vida real). Es muy rápido (es posible completar un recorrido de 18 hoyos en media hora, si eres realmente bueno), y consigue capturar todos los



Cuatro Jugadores | Tarjeta de memoria Compatible

EDITOR	Sony	FABRICANTE	Camelot
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Japón
PRECIO	6.990 pesetas	GENERO	Lindo simulador de golf

[1] Puedes ganar cinco campos diferentes, ¡y al final hay una sorpresa! [2] Si ya has jugado con un simulador de golf, con éste te vas a sentir muy cómodo. [3, 4] Cada personaje tiene su propio repertorio de expresiones, según cómo está jugando.





placeres y las frustraciones de la partida de golf más intensa que hayas visto nunca.

Además, el ritmo del juego está muy bien conseguido. Al principio sólo puedes acceder a un personaje y un campo. El campo es fácil, con hoyos cortos y sin muchos obstáculos, y el personaje también. Cada personaje nuevo se define por tres atributos: potencia, concentración y efecto. El primer personaje tiene poca potencia (por eso no envía la pelota muy lejos), mucha concentración (lo que significa que la barra móvil es más lenta, con lo que es más fácil atinar) y escaso efecto (así que puedes hacer poca cosa con la pelota, excepto enviarla en línea recta). A medida que accedas a otros personajes, lo que logras en el modo VS, descubrirás que tus capacidades de potencia y efecto tienden a aumentar, mientras que tu concentración se reduce; tienes que jugar mejor para explotar estas capacidades al máximo.

Hay cinco campos a tu disposición (y una prueba secreta después, que no queremos revelar antes de tiempo). Participas en torneos, coleccionas puntos de experiencia cada vez que ganas y que juegas bien al golf (el juego te otorga puntos con tiros difíciles y cuando haces hoyo con un número inferior de golpes al indicado). Lo mejor es que tienes diez personajes muy distintos, que sólo están disponibles cuando juegas contra ellos y les ganas. El hecho de ir ganando personajes y campos nuevos resulta divertido y apasionante. Además, lleva mucho tiempo conseguirlo, así que *Everybody's Golf* es una buena inversión. Pueden jugar cuatro personas a la vez, lo que convierte *Everybody's Golf* en un buen juego de grupo; por otra parte, la partida individual ofrece la mejor diversión que hemos visto en un título de golf, con torneos en los que competir y trofeos que llevarse (el juego archiva los trofeos que has ganado, y puedes echarles una ojeada siempre que quieras): todo esto convierte a *Everybody's Golf* en el mejor simulador de golf destinado a PlayStation. **Incluso conserva para la posteridad tus mejores golpes, así que ese fantástico hoyo que conseguiste de un solo golpe no se perderá.**

SI ERES BUENO, PUEDES COMPLETAR UN RECORRIDO DE 18 HOYOS EN MEDIA HORA.



Everybody's Golf no es la mejor elección si lo que quieres es convertirte en el Ballesteros del 2000, pero si tu ambición es ésa lo más probable es que prefieras jugar en un campo real en lugar de sentarte delante de la tele. Sin embargo, si te gusta pasártelo bien con el golf tanto como con tus videojuegos, entonces te interesa probar *Everybody's Golf*. Hace exactamente lo que anuncia en el envoltorio.







[1-2] Hay opciones para que hacer hoyo resulte más fácil, como un mapa del relieve. [3] Siempre dispones de una vista panorámica de los hoyos.

Alternativas...

PGA Tour Golf '98	7/10	PSM14
Actua Golf 2	7/10	
Virtual Golf	5/10	



VEREDICTO

GRAFICOS	Dibujos animados con la tira de buenos detalles	9
ACCIÓN	El motor más suave nunca visto en un simulador de golf	9
ADICTIVIDAD	Ganando personajes y campos tienes para rato	9

Un magnífico juegecito que te hará recuperar el interés por los simuladores de golf. Es majo, está bien presentado y resulta atractivo.


9 sobre 10

Kula World

Estamos en pleno verano, así que saca tu balón de playa y muestra al mundo tus piernas de rostro pálido. Y si no te apetece, prueba con este complicado y retorcido puzzle de inspiración canicular.



1



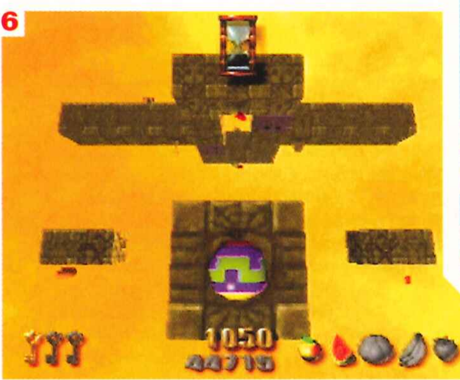
2



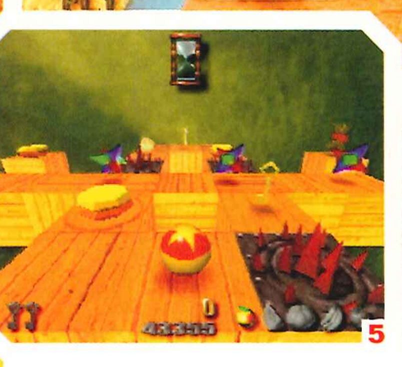
3



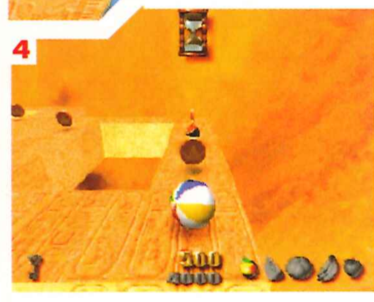
7



6

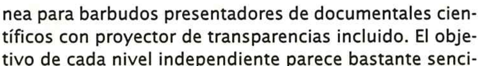


5



4

[1] La única forma de caer de las plataformas magnéticas es saltando. [2] Los muelles amplían tu alcance de rebote. [3] El modo para dos jugadores implica copiar la ruta del otro. [4] El reloj de arena indica nuestro ridículo límite de tiempo. [5] Los pinchos proporcionan desinflantes experiencias. [6] Los botones laterales te dejan asomarte al borde. [7] ¡Plataformas invisibles!



Guiar un balón de playa por laberintos flotantes en 3-D? Como todos los grandes juegos de puzzles desde el *Tetris* a *Bust-A-Move*, la verdad es que *Kula World* parece una porquería sobre el papel. ¿Dónde están los 250 coches? ¿Y los zombis? ¿Y la acción y emoción que proporcionan los mejores simuladores de vuelo para PlayStation? Aquí no, desde luego. Pero pon a rodar esta pelota hinchable por lo uno de los puzzles más elaborados, enrevesados y estrujacerebros desde que se inventó el cubo Rubik y te verás obligado a reconsiderar tu primera impresión.

El mero hecho de explicar *Kula World* ya es tarea idónea para barbudos presentadores de documentales científicos con proyector de transparencias incluido. El objetivo de cada nivel independiente parece bastante sencillo (encontrar la llave y dirigirse a la salida), pero mantenerse inflado del todo ya es harina de otro costal. Para resolver algo más que los primeros enigmas de calentamiento, tendrás que fijarte bien en cómo rueda la pelota por los cuatro costados de las plataformas magnéticas, provocando que las estructuras giren y roten a tu alrededor. No sólo cambia tu perspectiva, sino que se altera lo grave de la situación. Lo que hay arriba y abajo depende de la perspectiva de cada momento, así que puedes hacerte con una llave que está, en principio, fuera de tu alcance rodando hasta otro de los costados de la plataforma en la que estás y bajando de un salto por ella.

UNO DE LOS PUZZLES MÁS ELABORADOS Y ENREVESADOS DESDE QUE SE INVENTÓ EL CUBO RUBIK.

Suena complicado. Es complicado. Pero *Kula World* te acostumbra aumentando poco a poco la dificultad en cada nueva fase. Se introducen de forma gradual cada vez más objetos punzantes y debes poner en práctica las lecciones aprendidas en anteriores niveles para conservar intacto tu balón. Por suerte, la única manera de caer de las plataformas es saltando, pero debes saber que necesitas brincar por el aire para




■ EDITOR	Sony	■ FABRICANTE	Game Design
■ DISPONIBLE	Julio	■ ORIGEN	Suecia
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	*Puzzles*



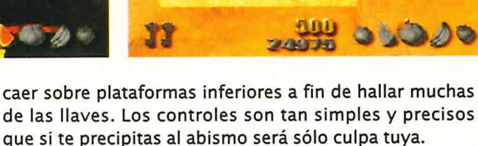





[1] Consigue toda la fruta de *bonus* de abajo a la derecha y... [2] ...obtendrás niveles extra que igualan los estándares de psicodelia de Hendrix. [3] Sólo puedes pasar una vez por cada baldosa. [4] A los niveles extra juegas sólo por puntos. [5] Lleva algún tiempo habituarse a la mareante perspectiva. [6] Los últimos niveles cuentan con una temática azteca.

caer sobre plataformas inferiores a fin de hallar muchas de las llaves. Los controles son tan simples y precisos que si te precipitas al abismo será sólo culpa tuya.

Kula World te atrapa en seguida en su estrafalario y confuso modo de pensar. Esto es bueno, dado el embrollado diseño de los niveles. Puede parecer que no ofrecen mucha variedad, que lo único que cambia a medida que avanzas es el decorado, pero en realidad tienes que buscar soluciones diferentes y nada obvias una y otra vez. Con sólo utilizar los botones laterales para mirar por encima y debajo de tu orondo amigo empezarás a resolver cómo llegar a llaves lejanas y, no menos importante, hacia dónde rodar para volver a la salida.



Quedarse atascado resulta frustrante, pero bueno, ¿qué sería un juego de puzzles sin ciertos momentos de permisividad léxica para soltar unos cuantos tacos? Además, te quedas la mar de satisfecho cuando se te enciende una bombilla sobre la cabeza y todo encaja.

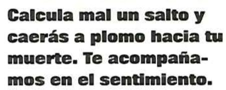
Además de hacerte sacar la lengua de pura concentración, *Kula World* es más excitante de lo que podrías imaginar. Se requiere un montón de destreza y cálculo del tiempo, y no puedes quedarte mucho rato rascándote la cabeza y murmurando. Un ajustado límite temporal en cada nivel (más un explícito modo contrarreloj) te obliga a jugarte tu pellejo de plástico y te convierte en presa del pánico mientras intentas resolver algo contra el goteo de los segundos. De acuerdo, no habría estado de más un modo para dos jugadores más competitivo (tal como está, ha de hacerse por turnos) y como sólo se puede grabar cada cinco niveles o así, a veces tienes que volver a jugar en varias fases para regresar al punto en el que acabó tu último nivel. Aparte de estas pequeñeces, *Kula World* es un puzzle genial.

SI LE DAS UNA OPORTUNIDAD, TE SUPONDRÁ UN ORIGINAL DESAFÍO EN AUTÉNTICO 3-D QUE QUERRÁS COMPLETAR.

Puede que no sea del agrado de todos. Al fin y al cabo, la idea de una bola que brinca parece pensada para provocar vértigo y recordarnos que olvidamos las lecciones escolares sobre física. Pero, si le das una oportunidad, te supondrá un original desafío en auténtico 3-D que querrás completar. *Kula World* es el producto artesanal de unos programadores suecos a los que sin duda agradecerás el mareo.

POR UN SOLO PIE

Mantener tu balón de playa inflado con el aire vital es una empresa ardua en *Kula World*. Éstos son algunos de los obstáculos desinfladores que hay entre tu meta y tú...

Calcula mal un salto y caerás a plomo hacia tu muerte. Te acompañamos en el sentimiento.



Estas baldosas calentadas ablandan la pelota si no pasas rápidamente sobre ellas.



Pinchos. Balón de playa hinchable. Nunca fue un encuentro feliz. Y si no, haz la prueba.



En *Kula World* siempre juegas contra la trampa resorte o el límite de tiempo.



Pasa sobre una píldora y te parecerá que estás en Woodstock. Estos programadores...

Alternativas...

Bust-A-Move 2	9/10	PSM15
Bust-A-Move 3	9/10	PSM17
Lemmings 3D	8/10	
Blast Chamber	7/10	PSM2
Kurushi	8/10	PSM11
Worms	7/10	PSM1

PlayStation Magazine 20

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Sencillos pero nítidos y de bella presentación	7
■ ACCIÓN	Te chamuscará la materia gris	8
■ ADICTIVIDAD	Querrás resolver todos los niveles	8

***Kula World* es una innovadora aportación de excelente factura a la colección de puzzles para PlayStation. Quizá lo encuentres frustrante, pero es que de eso se trata.**

8 sobre 10

Vigilante 8

Iza el parachoques, muchacho, y descarga tu arsenal de misiles sobre el autobús escolar en este **juego de combate al volante** inspirado en *Dukes of Hazard*.





[1] Uno de tus enemigos de pueblo puede obsequiarte con abejas asesinas. [2] El nivel del casino.



Todo cuadra. Cuando el tradicional juego de carreras de camiones se ahoga en las emanaciones de súper turbo de *Gran Turismo*, lo único que puede hacer el género para seguir adelante es pasarse de rosca, y mucho. Desprenderse del indicador de vueltas, situar el juego en distintos escenarios, rociarlo todo con abundancia de armas y convertirlo en algo parecido a un truculento *Doom* sobre ruedas. Si a esto añadimos un aire setentero, cualquier demente que haya disfrutado alguna vez de un volantazo en dirección contraria en un circuito de la vida real estará más que satisfecho.

Los usuarios de PlayStation ya hemos circulado antes por esta especie de carretera atestada de chatarra. Sobre todo, claro está, con los excelentes *Twisted Metal* (7/10) y *Twisted Metal 2* (9/10). *Vigilante 8* guarda un más que simple parecido con los extravagantes juegos de combate al volante de la compañía SingleTrac, a menudo infravalorados. De todas formas, ambientando el juego en unos años setenta de propensión *funk*, Activision no engaña a nadie. Seguirás escogiendo un conductor con cara de esquizofrénico y poniéndote al volante de su personalísimo vehículo a lo ancho y largo de temáticos campos de batalla, haciéndote con armas para reventar



[1] Juega con el Dual Shock y sentirás cada una de las explosiones del juego. [2] En el modo para dos jugadores puedes jugar contra algún colega o en grupo.

> LOS VEHÍCULOS SON GENIALES, Y PUEDES DESTROZAR CASI TODO EL DECORADO DE LOS NIVELES CON TUS ARMAS.



[1] Por lo general, las batallas degeneran en esta especie de empotramiento en cadena. [2] Los vehículos, en forma de metal retorcido.

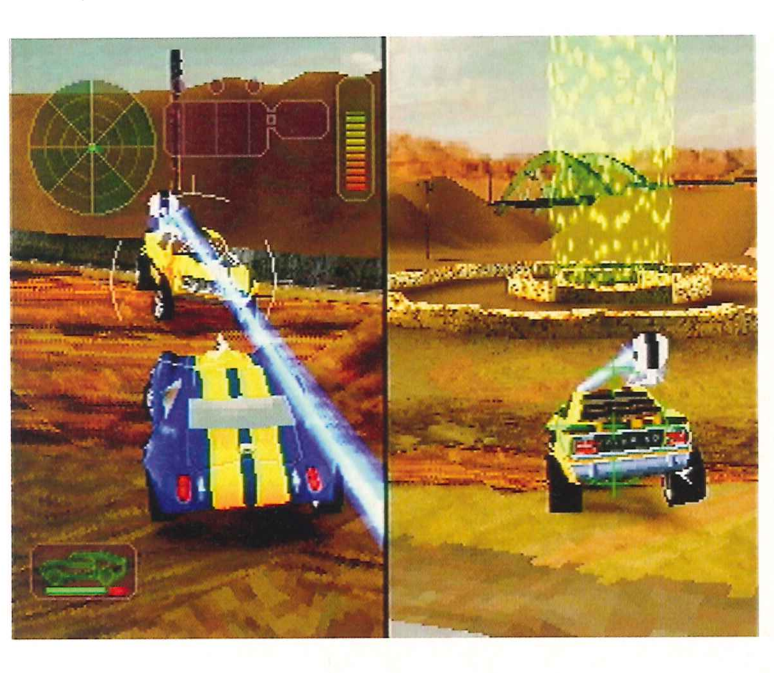








■ EDITOR	Proein	■ FABRICANTE	Luxoflux
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ PRECIO	8.990 pesetas	■ GÉNERO	Combate al volante





[1] Todos los vehículos, incluido el autobús escolar, pueden girar sobre su eje. [2] La diana que destaca en pantalla señala de manera automática el vehículo más cercano, pero puedes controlarlo manualmente.

las barras de energía de tus adversarios y convirtiéndoles en escoria humeante.

En cuanto a los gráficos, el título muestra hasta qué punto se ha subido el listón desde *Twisted Metal 2*. Los vehículos son geniales, y puedes destrozar casi todo el decorado de los extensos niveles con unas armas que presumen de impresionantes efectos de luz. Desde luego, la estética aquí es muchísimo mejor que la de *Metal*, pero *Vigilante 8* no llega a cuajar en ningún caso, al menos no del modo que sugeriría su equipo de desarrollo. La razón estriba en parte en su repertorio de armas, que no llega a ofrecer ni de lejos la variedad de posibilidades que confirió ese toque táctico a la carnicería de *Twisted Metal*.

La especialidad de ataque de los vehículos se ve limitada a unos cuantos usos por nivel, lo que significa que durante la mayor parte del juego tienes que utilizar el arsenal de armas que recoges por ahí. Por muy increíbles que parezcan cuando las lanzas, son del todo insuficientes. Tienen poco tiro y capacidad de vuelo, lo que, combinado con las resistentes barras de energía del enemigo, resulta en largas batallas de desgaste. Además, esos niveles tan inmensos hacen que escapar y esconderte sea demasiado fácil.

En realidad, los vehículos de *Vigilante* sólo se distinguen entre sí por su velocidad. Producen la misma sensación cuando los conduces, y la maniobrabilidad es defectuosa desde todo punto de vista. Encontrar el modo de alinearse para saltar tiene truco, y es fácil que te distraigas con los constantes tumbos del motor. Para colmo, la estructura del juego también resulta deficiente. En el modo Quest tu personaje recorre los diferentes escenarios y acaba derrotando al personaje enemigo. Pero para medir tu victoria no tendrás suficiente con haber sobrevivido, hay que cumplir también otros objetivos, como por ejemplo proteger de los ataques enemigos un edificio determinado. Esto no solo va contra cualquier noción de destrucción absoluta, sino que fastidia un montón cuando ves que el inmueble se cae a pedazos y no ha sido culpa tuya.

Con *Vigilante 8* puedes pasar un buen rato, sobre todo con el modo vs/cooperativo y su pantalla partida para dos jugadores. Es probablemente la mejor manera de disfrutar del juego.

FESTÍN ARMAMENTÍSTICO

Para ayudarte en tu eterno intento de acabar con las barras de energía de tus adversarios, *Vigilante 8* te ofrece un buen surtido de armas para recoger con cada vehículo y, además, puedes agenciarte una cantidad limitada de ataques especiales. Puedes recargar todas las armas estándar de dos formas distintas. Las lanzas mediante secuencias de botones especiales.



Puedes hacer blanco en los misiles interceptores.

El cañón Bruiser rota para seguir la pista del enemigo.



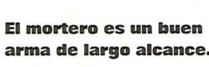


¿No están las minas anticarro enterradas detrás de ti?



Los «Bull's Eye» son potentes, pero no los puedes guiar.

El mortero es un buen arma de largo alcance.







La metralleta de tu vehículo nunca se queda sin balas.

Alternativas...

Twisted Metal 2	9/10
Twisted Metal	7/10



VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Efectos explosivos, vehículos funkies, niveles interesantes	8
■ ACCIÓN	Armas contundentes y batallas insuficientes	7
■ ADICTIVIDAD	Buena con dos jugadores, pero superficial	6

Divertido en los choques breves entre dos jugadores y de aspecto robusto, pero mejor hazte con una copia del todavía insuperable *Twisted Metal 2*.

7 sobre10













[1] La sombra bajo los pies del jugador indica que es el elegido para el siguiente movimiento. [2] Si te pasas de listo cometerás falta. Y entonces... tiros libres. [3] Se puede crear gran confusión cuando un sinfín de camisetas baila bajo la red. [4] Más tiros libres. [5] Bordeando el área de tiro de tres puntos.

Total NBA '98

Regateo, regateo, chirrido, regateo. Una de dos: o alguien intenta comprar algo de segunda mano o **hablamos de baloncesto.**

La vida de los altos es un cúmulo de desventajas. Comprar los pantalones en tiendas de tallas grandes, hacer contorsionismo para que quepan brazos y piernas en las butacas de los cines y dejarse los riñones en el fregadero cada vez que hay que lavar los platos. Sin embargo, la gente alta puede dedicarse, con un poco de suerte, a jugar a baloncesto, y tú también, con *Total NBA '98*. El tercer título de la popular serie de Sony te brinda otro tiro a canasta repleto de enormes zapatillas, camisetas de colores y exclamaciones de comentarista.

Mantiene el nivel de *TNBA '97* en términos gráficos, aunque los esperados avances no destacan a primera vista. Hay cuatro veces más animaciones, pero no todas ellas impresionan. La canasta y los saltos no resultan muy convincentes, pero, eso sí, los jugadores son grandes y definidos, las suelas de goma rechinan y los potentes focos crean sombras y reflejos en la pista.

Es una cancha de baloncesto tan buena como cualquier otra de PlayStation, aunque produce la inevitable impresión de que ya se ha visto antes. El juego no necesita demasiadas explicaciones para cualquiera que conozca los títulos anteriores. Los movimientos simples se consiguen pulsando un solo botón: pase, tiro, cambio de jugador y cosas por el estilo. Las rutinas más complicadas conllevan el uso frenético del pad. De hecho, el nivel de destreza de los dedos es más duro que el de una sinfonía para piano.

ANTES DE QUE TE DES CUENTA TE HAN QUITADO LA PELOTA DE LAS MANOS Y LA ESTÁN COLANDO EN LA CESTA COMO SI NADA.





[1] Iverson al ataque. Hace falta un buen juego de piernas para encestar. [2] Sospechoso jugador en defensa denominado Pantelastic...

Como en todo juego de baloncesto, hay que señalar cuál será el próximo jugador en poner en juego la pelota, lo que puede confundir a los asiduos a la autoselección de los títulos de fútbol. Otra novedad en la serie *TNBA* es el concepto denominado Control Total de Mates. Consiste básicamente en pulsar L1 y luego un combo para llevar a cabo un salto determinado. Conseguirlo puede resultar dificilísimo, pero merece la pena.

No es un juego fácil para principiantes. El ritmo es vertiginoso y antes de que te des cuenta te han quitado

Ocho Jugadores | Tarjeta de memoria Compatible | Multi-tap Compatible

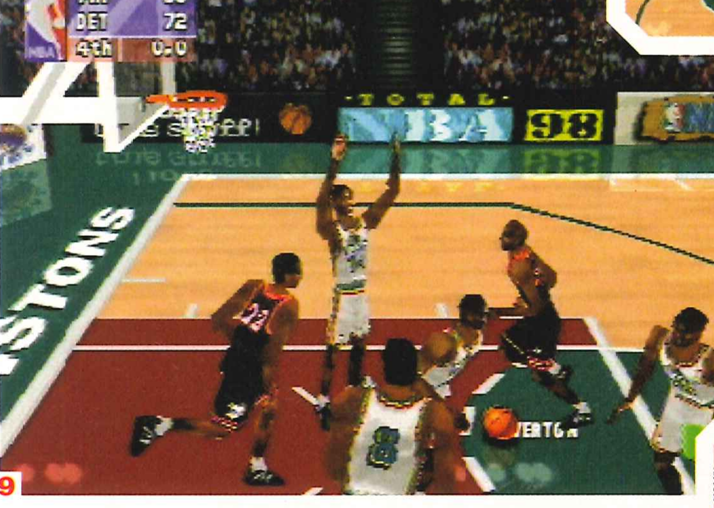
EDITOR	Sony	FABRICANTE	Sony
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Estados Unidos
PRECIO	6.990 pesetas	GÉNERO	Simulador de baloncesto

[1] Cambio: el equipo que defendía atrapa la bola naranja. [2] ¡Socorro! Menudo lío de piernas y brazos. [3] Otra vez el Pantelastic ése. [4] Es como si la pelota estuviera pegada a esa manaza. [5] ¿Y ahora a quién? [6] En caso de duda, escapa. [7] El gigante de Storm da un alto antes de... [8] ...salir disparado a la canasta. [9] ¡Aúpa! [10] Storm ha cometido falta.


1


2

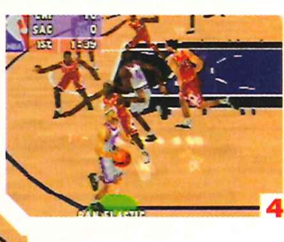

3



9



10


4


6 5


8


7

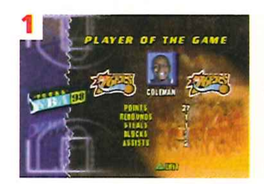
TOTAL NBA'98 TE BRINDA OTRO TIRO A CANASTA REPLETO DE CAMISETAS DE COLORES Y EXCLAMACIONES DE COMENTARISTA.

la pelota de las manos, la han lanzado a tu campo y la están colando en la cesta tan tranquilos. Como en el baloncesto de verdad, es más fácil atacar y marcar un tanto que defender, y esto, aunque fiel a la naturaleza del juego, puede llegar a sacarte de tus casillas. Defender consiste en revolotear entre los jugadores para interceptar los pases del equipo atacante pulsando los botones de saltar o robar. Puede terminar en un festival de jugadores corriendo y saltando a la vez alrededor de la canasta. Cometerás falta sin darte cuenta más de una vez sólo por intentar hacerte con la pelota.

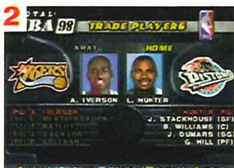
De todas formas, el panorama no es tan negro como parece. En el modo para dos jugadores el juego brilla en todo su esplendor. Puedes desconcertar a tu colega con unos pases rápidos o marcarte una canasta de tres puntos de ésas que llevan al más ortodoxo de los aficionados a saltar de emoción. El modo para un jugador permite jugar un torneo completo con los 29 equipos de la NBA. El juego proporciona todas las estadísticas, por lo que resulta muy fácil analizar los méritos de cada equipo. Asimismo, pueden establecerse modificaciones y crearse jugadores antes de los partidos. Éste es un elemento diseñado para que puedas configurar un jugador a tu gusto en base a una selección previa de características: con o sin pelo, con o sin gafas...

En general, el juego ofrece mucho, con sus 30 tiros diferentes, un mayor control en los pases y los lanzamientos y nuevas estrategias de ataque. Puedes jugarlo en los modos de simulación o arcade, contando en ambos casos con un montón de movimientos, la tira de opciones y más de 350 jugadores, todos con rasgos diferentes.

Y, por si fuera poco, el juego es duro de pelar. *TNBA '98* es ideal para el fan de baloncesto que busca las estadísticas más actuales y cuyos dedos no temen combos demenciales.



1



2



3



4

[1] El bueno de Coleman. [2] Descarta la paja. [3] Resuelto el misterio del tal Pantelastic. Es el nombre de un jugador diseñado por *PSM*. [4] Gafas, barba y calvo. Toma clase.

Alternativas...

Total NBA '96	8/10	
NBA Live '98	8/10	PSM14
Total NBA '97	7/10	PSM5
NBA Pro '98	7/10	PSM17



VEREDICTO

GRÁFICOS	Geniales, aunque los jugadores se queden en el aire al lanzar	8
ACCIÓN	Divertida para dos jugadores. Para uno puede llegar a mosquear	8
ADICTIVIDAD	Querrás calzar de nuevo esas tremendas zapatillas	9

Apuesta más por el realismo que por aligerar su jugabilidad. La falta de grandes innovaciones le perjudica, pero es un juego muy completo.

8 sobre 10





Colin McRae Rally

Superar *Gran Turismo* parecía un sueño inalcanzable, pero en sólo dos meses pueden pasar muchas cosas. En fin, fue bonito mientras duró...

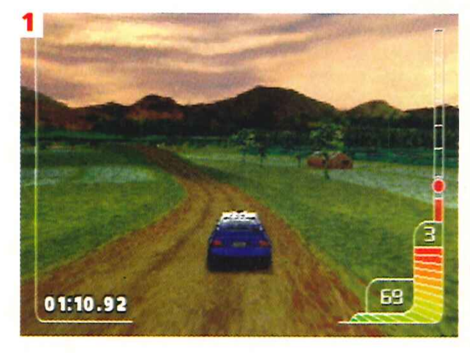
Cuando hace dos meses analizamos *Gran Turismo* (en *PSM* 18), también publicamos un PrePlay de este nuevo trabajo de Codemasters. Eran los tiempos de *GT*: no había más juegos en el mundo que *GT*, nada más realista que *GT* y ningún otro título con los gráficos de *GT*...

Ahora que estamos un poco más tranquilos, hemos recordado una de nuestras viejas máximas: *los gráficos no lo son todo*. Y no es que *Gran Turismo* no fuese el título de carreras más realista de la historia: lo *era*. Pero ha sido superado...

Hay que dejar clara una cosa: esto no es *V-Rally*. De hecho, se parece más a *GT* que al súper juego de Infogrames. *Colin McRae* es un *simulador de rallies*, el *primero* para PlayStation. En primer lugar, porque todos los coches que aparecen en el juego —a excepción de los secretos— son los modelos reales que han participado en el Mundial de Rallies de 1998: el archiconocido Subaru de McRae (el coche estrella del juego), el Lancer de Tommi Mäkinen (que también protagoniza su propio juego, lo analizaremos el mes que viene), el Corolla de Carlos Sainz y el Ford Escort que condujo en el Mundial del año pasado (con el logo de PlayStation en la carrocería, ¿recuerdas?), el Golf, el Maxi Megane, el Ibiza... Y los pilotos, por supuesto, también son los reales.

En cuanto a los rallies, son ocho, también auténticos. Cada uno se compone de seis etapas y un circuito especial, lo que suma un total de ¡48 circuitos y ocho pistas especiales! El re-

COLIN MCRAE ES, CON DIFERENCIA, UN SIMULADOR DE COCHES MÁS REAL QUE *GRAN TURISMO*.







[1, 2] Para salvar los arrozales de Indonesia, se recomienda no abandonar la ruta principal. [3] Las carreteras de Córcega son bastante retorcidas, pero al menos el asfalto tiene buen agarre. [4] Una imagen de la intro.











■ EDITOR	Proein	■ FABRICANTE	Codemasters
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ PRECIO	8.990 pesetas	■ GÉNERO	Simulador de rallies

Con cuatro perspectivas posibles de cámara, soporte absoluto para todo tipo de mandos y una excelente opción de pantalla partida para dos jugadores, *Colin McRae Rally* es un regalito perfecto que brinda todo lo que puede uno esperar de un juego de carreras PlayStation de rango superior. Y, lo que es más, es divertidísimo de jugar.

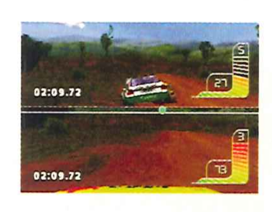


corrido de los circuitos no es una reproducción exacta de los auténticos, pero el señor McRae ha puesto todo su empeño para que no adviertas la diferencia. Y lo ha conseguido.

La mecánica de juego funciona mediante puntos y tiempos, como en los campeonatos de verdad. Para ganar, no basta con que lo hagas bien en una carrera: el sistema de puntuación de la CPU hace una valoración con los tiempos de las seis etapas de cada rally. Puedes obtener los mejores tiempos en las primeras cuatro etapas y ser eliminado por culpa de una mala posición en las dos últimas del rally. O quedar segundo en las seis carreras y adornar tu pecho con el oro por la suma total de puntos. Lo malo (¿malo?) es que correrás siempre solo.

Los coches nuevos se consiguen ganando las etapas súper especiales y descubrirás que el más rápido de todos es el Audi Quattro, que logras si pasas la última etapa súper especial de Inglaterra (el último rally) en el nivel de dificultad intermedio.

El realismo de la conducción en este juego es algo indescriptible. No es superior al de *GT* porque la conducción del título de Sony tenga defectos, sino simplemente por una «cuestión de variedad». Mientras que en *Gran Turismo* todos los circuitos transcurren sobre asfalto, la variedad de terrenos sobre los que derraparás en *McRae Rally* es superior a todo lo imaginable: asfalto con polvo, escarcha, agua o nieve; nieve blanda o dura; hielo; barro mojado o seco; arena mojada o seca...





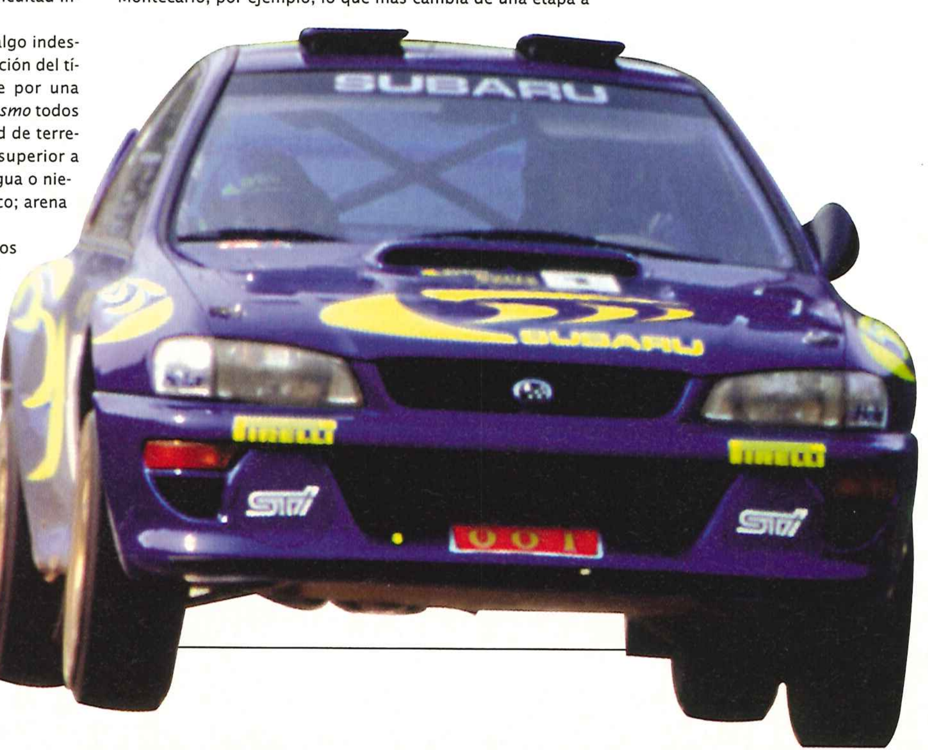
Es cierto que en *V-Rally* también había varios tipos de suelo, pero las distintas reacciones del coche con respecto al terreno no eran tan notables como en este caso. En *Colin McRae Rally*, para empezar, cada pista no tiene un tipo de suelo, sino varios: puedes encontrar un tramo embarrado a los pies de una montaña y, en las faldas, una carretera asfaltada con una fina capa de escarcha. O en Indonesia, un camino de arena de playa asentada y, al entrar en un bosque de palmeras, una vereda de tierra.

Nunca se nos hubiesen ocurrido tantos tipos de nieve como los que hemos encontrado en las pistas de Montecarlo y Suiza de *McRae Rally*. Los clavos de las ruedas se adhieren perfectamente a los caminos de nieve dura,

LA MECÁNICA DE JUEGO FUNCIONA MEDIANTE PUNTOS Y TIEMPOS, COMO EN LOS CAMPEONATOS DE VERDAD.

aunque cuesta virar y perder tracción en las curvas muy cerradas; sin embargo, si la pista es de asfalto y la nieve está semiderretida por el sol, la superficie del suelo resbala como el hielo, y se convierte en peligro absoluto tomar demasiada velocidad en las rectas. Es posible que en una sola etapa debas ejercitar cuatro o cinco técnicas de conducción radicalmente dispares (cuando en *V-Rally* bastaba con perfeccionar dos o tres técnicas para todo el juego).

Además, no pienses que lo único que cambia de una etapa a otra (en un mismo rally) es el trazado de la carretera y el clima. La multitud de tipos de terreno, clases de curvas y técnicas que puedes ejecutar hacen que cada etapa sea tan distinta de sus compañeras de rally como de las de los demás. En Montecarlo, por ejemplo, lo que más cambia de una etapa a









otra es el tipo de suelo y la hora del día; en Grecia, el tipo de curvas y los distintos niveles del suelo; en Córcega, el escenario, los trazados y los obstáculos... No hay dos circuitos iguales. ¡Y qué carreras nocturnas, son increíbles!

Como los coches. Además de su fabuloso aspecto —modelos reales escaneados sobre los polígonos—, cada máquina responde a los datos de telemetría facilitados a Codemasters por los fabricantes. Eso quiere decir que cada uno responde en base a un peso determinado, una velocidad punta, una amortiguación propia, tracción a dos o cuatro ruedas... Olvídate de los coches de papel de *V-Rally*, que volaban como mariposas con sólo rozar la esquina de una casa a 20 km/h. Aquí también volarás con tu vehículo de vez en cuando, pero para ello tendrás que ir muy, muy, muy rápido.

Los coches de *Colin McRae* pesan de verdad. Si un Subaru circula a 100 km/h y usa el freno de mano para tomar una horquilla, cambiará de rasante y seguirá como si nada; si un Scoda intenta hacer lo mismo, se saldrá de la curva y dará tres o cuatro vueltas de campana entre los árboles; si lo intenta un Megane, dará un giro de 360º sobre sí mismo y se quedará parado en medio de la carretera... Cada coche es un mundo.

¿Y los parachoques? ¿Habías visto alguna vez un juego en el que los parachoques tengan algo de protagonismo en la conducción? Pues aquí lo tienes. Si chocas contra una pared vertical, el coche recibirá un golpe y seguirá su camino; pero si se trata de una pared de roca levemente inclinada, en lugar del parachoques lo que tocará en ella será la rueda delantera, de forma que el vehículo se inclinará y, si iba muy rápido, se pondrá sobre dos ruedas hasta volcar.

Y así, todo lo que puede pasar con un coche de verdad y como en un coche de verdad. En esto se incluyen las abolladuras en la chapa, los cristales rotos, los focos estallados, los arreglos del vehículo al finalizar la carrera, los retoques en el taller para cambiar o regular todos los componentes de la máquina... Y todo en tiempo real, por supuesto.

La compatibilidad del nuevo periférico de Sony con *Colin McRae* es muy superior a la de *Gran Turismo*. Imagina cómo sería sentir en tus manos los golpes, las rozaduras, los baches, los saltos, las maderas que componen el suelo de los puentes, los caminos empedrados de Grecia, la vibración del motor cuando se sobrerrevoluciona... En este caso las reacciones del mando dependen completamente de las condiciones del juego: si chocas a gran velocidad, experimentarás un golpe seco y fuerte; si chocas a muy poca velocidad, la respuesta del mando será una leve vibración.

Cada detalle tiene un efecto de sonido propio: los neumáticos no chirrían de la misma forma sobre asfalto mojado que sobre seco, y tampoco un derrape sobre nieve dura suena de la misma forma que sobre hielo. En cualquier caso, aunque sólo fuese por los comentarios en castellano del copiloto, *Colin McRae Rally* ya merecería una mención de honor en los anales de la historia de PSX. Tu copiloto (el propio Colin McRae, si eliges el inglés como idioma)



Como se desprende de las imágenes, los fondos son más que decentes. No es como en la vida real, pero tampoco pecan de simplones y mucho menos de repetitivos. Tienen un buen puñado de detalles, como las salpicaduras de agua. Encontrarás también lluvia, nieve e incluso una tormenta atronadora mientras conduces por medio mundo.



Colin McRae Rally

SÚPER. ESPECIAL. DE MIEDO

Las etapas súper especiales se han incluido recientemente en el Campeonato Internacional de Rally, y son una estupenda oportunidad para que el espectador disfrute de acción a raudales.
Hay cuatro de esas etapas en *Colin McRae Rally*, que transcurren en Grecia, Australia, Córcega e Inglaterra. Si consigues ganar una etapa súper especial, conseguirás acceso a un coche nuevo. El premio por ganar en Grecia es un soberbio Ford Cortina Mk II. ¿Y los demás? Eso sería contar demasiado.





[1, 2] Indonesia ofrece la mayor variedad de superficies. La arena es una de las más difíciles del juego. [3] Colin McRae en persona. Buen tipo.

te advierte de todas las curvas y obstáculos de la carrera a medida que avanzas, pero señalando los detalles al máximo. Las curvas que enumera van seguidas de un número entre el uno y el cinco, de forma que el número indica lo cerrada que es la curva: una «uno» es un giro muy leve y una «cinco» es una curva respetable. Después están las «escuadras» que son las curvas de 90º; las «horquillas», que son las de más de 90º; y las «horquillas cerradas», de 180º.

Aparte de eso, los giros pueden ser largos o normales, pueden estar sobre un montículo o dentro de otro giro, esconder un obstáculo, etc. Vamos a poner un ejemplo de los comentarios del copiloto en 10 segundos de juego: «Uno a la izquierda -en- cuadro a la derecha -en- escuadra a la derecha - sobre bache -en- tres a la izquierda - sobre cima - atención: piedra - atención: zanja -en- horquilla cerrada e izquierda». Pronuncia eso tan rápido como puedas. ¿Ya? Pues multiplícalo por 20 o 30 y tendrás los comentarios de una etapa completa, más o menos. Bueno, sin contar los comentarios de la autoescuela: hay un modo de juego en el que podrás sacarte el carnet, como en *GT*, pero aquí hay profesor. Y tiene muy malas pulgas.

En cuanto a la música, no esperes conducir al ritmo de lo último en *Los 40 Principales*: los pilotos de rallies no oyen música mientras conducen. Y por eso no la hay. Bueno, en los menús sí, pero nada más. ¿No es fantástico?

Contra todos nuestros pronósticos, lo único que *McRae Rally* comparte con *TOCA* son las perspectivas: dos exteriores (más cerca y más lejos) y tres interiores. La primera interior es como la de *V-Rally*, *GT* y la mayoría de los juegos, la segunda deja ver el morro del vehículo y la tercera es desde dentro del coche. Ésta es la que recomendamos a los fans del realismo absoluto: puedes ver tus manos sujetando el volante, el cuadro de mandos e incluso la palanca de cambios. La visibilidad es muy inferior a la del resto de las vistas, pero... ¡es alucinante! Úsala con el Megane y verás...

De acuerdo, los gráficos no son como los de *GT*. Tampoco lo pretenden. Si te fijas bien, observarás que el coche que conduce el jugador está representado en gráficos de alta resolución. La resolución de la carretera es la normal; la del escenario de los lados es más bien baja y la de los fondos es bajísima. ¿Por qué? Porque cuando estás conduciendo, distraerse una décima de segundo puede ser fatal. Con una vista exterior, lo que más miras cuando juegas es el coche, lo segundo es la carretera, lo tercero el escenario y lo cuarto el fondo. O lo que es lo mismo: durante la partida TODO parecen gráficos en alta resolución.

Los gráficos y la cantidad de coches son los únicos aspectos en los que *GT* (máximo exponente de los juegos de carreras realistas, hasta ahora) supera a *Colin McRae*. Y te prometemos que, durante la partida, no podrás advertir la diferencia.



El Subaru Impreza de McRae se ha reproducido fielmente, junto con otros siete coches de rally.

Alternativas...

Gran Turismo	10/10	PSM18
V-Rally	9/10	PSM9
NFSIII	9/10	PSM18

PlayStation Magazine 20

VEREDICTO

GRÁFICOS	Pensados en exclusiva para el jugador	9
ACCIÓN	Inigualable, aunque juegues solo	10
ADICTIVIDAD	Eterna, y con dos modos para dos jugadores	10

El juego de carreras más realista para PlayStation. Depende de la importancia que des a la calidad gráfica de fondos y escenarios... Pero nadie se sentirá decepcionado.

10 sobre 10

Cartas



En esta sección puedes exponer tus puntos de vista sobre el mundo PlayStation. Desde los más benévolos y moderados a los más viperinos y alambicados.

EL MARSUPIAL DA PARA RATO

Hola, escribo en relación a la carta de Julián Román publicada en *PSM* 18. En ella aseguraba haberse pasado *Crash 2* en tan sólo ocho horas. Perdona que lo ponga en duda, Julián. En mi opinión, el juego no se pasa en ese tiempo récord ni harto de cacahuetes, y os explicaré por qué:

1º Tienes que romper todas las cajas.

2º Para pasar de un nivel al siguiente deberás conseguir primero la gema roja, y así hasta obtener todas las gemas. No se trata simplemente de recoger los cristales y subir las plantas, eso es muy fácil. Por ejemplo, intenta pasar el nivel del oso en tiempo récord, rompiendo todas las cajas y evitando dejar un retrato de tu cara en la nieve... *Eso* es difícil.

Intenta pasarte el juego como explica el manual y verás qué cambio.

Gracias, vuestra revista me encanta.

Aquí tenéis un truco para *Crash Bandicoot 2*:

Cuando lleguéis a la fase en la que se ve al osito sentado en la puerta que da entrada a esa fase, saltadle por encima varias veces y os proporcionará 10 vidas.

Ville
(Un lieu dans le monde)

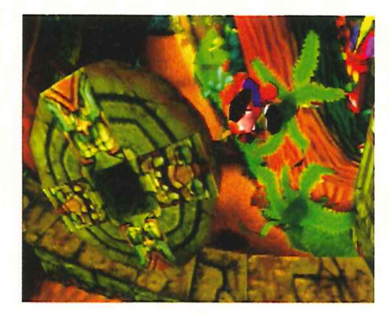
Pues *merci beaucoup* por expresar tu opinión. Y por el truco, claro.

BATIDORA DE RECORDS

Tras leer la carta de Elena Penadés (*PSM* 17) quise ver si podía batir el récord que marcó su hijo. Y sí, he tardado menos de cuatro horas y media en pasarme *Crash 2*, y no es mentira.

1. ¿Saldré en vuestra revista?
2. Cambiando de tema, ¿cuál es el mejor juego para PlayStation?
3. ¿Cuánto vale?

Adriana Barreda Troule
(Alicante)



Demonios, no hay quien se aclare con este tema.

1. Sigue así y veremos tu nombre en el *Guiness.*

2. Bueno, digamos que hay juegos que debería tener cualquier aficionado a PSX: *Final Fantasy VII, Tomb Raider, Gran Turismo* o *Tekken*, por ejemplo.

3. ¿Se te ha olvidado acabar la frase o es la continuación de la segunda pregunta? Los juegos en gama Platinum cuestan 3.990 pesetas. El resto oscila entre las 6.000 y 9.000 pesetas.

«TOY» CONTENTO

Hola, me llamo Alberto y tengo 37 años. Me he convertido desde hace muy poco en usuario de PlayStation y la razón principal que me ha hecho apostar por Sony es la impecable reputación de la que goza en cuanto a calidad. En mi casa, tanto el vídeo como el equipo de música y portátiles son de Sony.

La relación calidad/precio de PSX me ha parecido mucho mejor que la de otras marcas, sobre todo en el precio de los juegos, y en cuanto a calidad, no digamos: un realismo asombroso, una calidad de imagen característica de Sony y el sonido muy logrado. Si tenemos todo esto en cuenta, creo que no me he equivocado al comprar PSX.

Por otra parte, leo *PSM* desde el número 17 y me parece una publicación excelente. Como hace poquísimo que tengo la consola me gustaría preguntaros si hay juegos de competición de automóviles para los amantes del género «pesado». Si existieran agradecería información al respecto, y si no hay ningún análisis de ellos, ¿qué os parece la idea? Por cierto, teníais razón: *Gran Turismo* se merece casi un 10.

Un cordial saludo y mi más sincera felicitación.

Alberto Arnau
(Girona)

Bueno, bueno. Nuestra más sincera felicitación a ti, hombre. También los jubilados sois bienvenidos al mundo PSX (es broma. Lo de los jubilados, no lo de la bienvenida, listos).

Ya que tienes la suerte de contar con todo un equipazo de imagen y sonido de Sony, nuestro natural consejo es que conectes la consola a tu sistema de sonido. En los últimos tiempos, los juegos para PSX cuentan con calidad de sonido Dolby y, aun los más antiguos, de un sonido estéreo excelente. Una de las experiencias más alucinantes en la vida de un consolero —incluso en la de un «veterano de la vida» como tú— es jugar a *Wipeout 2097* con un buen equipo de sonido a todo trapo. O, si lo que te gustan son los juegos de carreras *sobre asfalto*, una partidita a *F1* con el volumen de los efectos bien alto (para que puedas apreciar de qué flanco son las ruedas que pisan un borde, o por dónde intenta adelantarte un adversario). Es casi como encontrar el sentido de la vida. Y sin «casi».

En cuanto a la relación calidad/precio de los juegos de PSX, estamos contigo. Entendemos que los cartuchos de Nintendo 64 sean más caros, porque también ese formato es más caro que el CD. Además, en un juego de N64 la programación lleva bastante más tiempo, y las familias de los programadores también tienen que comer... En cualquier caso, la competencia siempre es buena (y más si sus juegos cuestan el doble que los nuestros).

No entendemos muy bien lo que significa «género pesado» en títulos de carreras. Si te refieres a juegos de coches 4x4, el mejor es *Monster Trucks*. Técnicamente es una maravilla, pero le falta emoción y velocidad. Publicamos un PlayTest del juego en *PSM* 4. En caso de que lo que busques sean gráficos realistas, además de *GT* (*PSM* 18) puedes hacerte con un ejemplar de *V-Rally* (*PSM* 9). No te arrepentirás. Pero si lo que te gusta es realismo en la conducción, al margen de los gráficos, lo que necesitas es *Colin McRae Rally* (lo analizamos en la página 82 de este número). En ese sentido, es más real incluso que *GT* (y también compatible con el Dual Shock). ¿O prefieres las carreras de Fórmula 1? Entonces... Bueno, entonces escríbenos otra vez y te lo contamos. Es posible que en unos meses ya haya aparecido algo mejor que *F1 '97*.



¡Suscríbete!

PlayStation Magazine 20

Deseo suscribirme a PlayStation Magazine por un año (12 números) al precio especial de 9.945 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 11.745 ptas. Resto del mundo: 14.475 ptas.)

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.°: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.° de cuenta o libreta)

Nombre del titular: ....
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de .... de 199 ...
(Población) (Fecha) (Mes)

A *PLAYSTATION MAGAZINE* Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE...



¡10 mandos DUAL SHOCK de Sony!

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:



MC Ediciones S.A.
C/Monestir, 23 08034 BARCELONA
Tel: (93) 280 43 44 Fax: (93) 280 39 74



CONTACTOS PSM

Un saludo a todos los que hacéis *PSM*. Os felicito por la calidad de la revista, su presentación y contenido. Pero, como creo que los lectores tenemos obligación de ir subiendo un poco el listón, me permito hacer una pequeña crítica.

En mi humilde y personal opinión, echo en falta una sección «técnica», por decirlo de alguna manera, en la que se fuera explicando de manera sencilla y clara cómo funciona una consola, y detalles relacionados con el oficio de crear y sacar al mercado juegos y periféricos. El mundo de los programadores es bastante desconocido. A mí me parecen verdaderos artistas, y seguro que sería interesante conocer algo mejor su trabajo.

Por otra parte, me han dicho que *Wipeout 2097* está agotado, ¿significa eso que me he quedado sin un buen juego o se seguirá comercializando?

Para finalizar, sé que ésta no es una sección de contactos, pero os agradecería que me publicaseis lo siguiente: Amiga desconocida, me gustaría mantener correspondencia con alguien tan simpática e inteligente como tú. Garantizo contestarte en breve y aseguro un respeto absoluto a cualquier tipo de ideas y gustos. Cualquier tema que sea mínimamente interesante es el único requisito para empezar un enriquecedor intercambio de ideas. ¿Te animas a escribirme?

Ésta es mi dirección:
Miguel Morate Guerrero
C/ Javier de Barcaiztegui, 23, 7-A
20010 San Sebastián
Guipúzcoa

Miguel Morate
(Guipúzcoa)

Interesante idea. La tendremos en cuenta para futuros números de la revista. En este mismo número, para que empieces a disfrutar de tu propuesta, explicamos cosillas sobre el diseño gráfico de los juegos. Echa un vistazo a nuestro reportaje.
Respecto a *Wipeout 2097*, no te preocupes: hay suficientes juegos para embaldosar todos los baños de la casa de Isabelita Preysler. Prueba suerte en cualquier otro establecimiento. Además, ahora está en gama Platinum.
No es fácil encontrar chicas en el mundillo PlayStation, pero no sabíamos que la cosa era tan grave... A ver si alguna moza responde a tu invocación.





VENTE CON NOSOTROS

Estamos formando un club. Si quieres ser socio/a, envía una carta con tus datos personales a:
CLUB PSX
ADRIÁN CASTRO RODRIGUEZ
C/ DINAN nº 9 4º Izqda.
27002 LUGO

Recibirás tu propio carné y una revista, podrás preguntar trucos e incluso mandar dibujos.

Club PSX
(Lugo)

Lugo *forever*.



MUÉRETE DE ENVIDIA

¡Hola consoleros! Si os gusta jugar con vuestra PSX, ¿qué os parecería jugar con mi Súper PSX? Después de tres semanas de soldaduras, empalmes y pruebas, terminé la Súper PSX. Tomad nota:

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS
2 woofers 150 W.
2 tweeters 100 W.
2 etapas de potencia de 100 W.
2 parejas de filtros graves/agudos de 150 W.
1 fuente de alimentación de PC para las etapas de potencia.

Los mandos de la máquina se conectan fácilmente a los de la PSX mediante unos conectores tipo joystick, para disfrutar al máximo los juegos de lucha con un colega. El súper sonido estéreo lo controlas con un potenciómetro muy bien disimulado. ¿A que mola?

Saludos a los que sacáis de la mejor consola la mejor revista.

P.D.: Sólo me falta la tele de 21". Si a alguien le sobra una...

David Sabater
(Badalona)

Raaaayos y truenos... Nunca habíamos visto nada igual. Felicitarte es poco: te canonizamos ahora mismo San David Sabater de PlayStation. Respecto a lo de la tele de 21", si a alguien le sobran dos...

* Nuestro CD funciona únicamente con el sistema de vídeo PAL, por lo que no es válido en Iberoamérica



«Y aconteció la apertura del inmaculado pliego, y descubrióse una lámina circular de negro resplandor. Y, apareada con la mística arca gris, hizo emerger la visión de veloces acarreos, hombres armados y hembras de generosa dote.» Palabra de *PSM*.

Gran Turismo



[1] Sí: por fin es jugable. Descubre por ti mismo a qué viene tanto jaleo (si no lo habías descubierto ya). [2] La pista de la demo es el elegante modelo nocturno. [3] Hay tres coches para elegir. [4] ¡Hasta se ha incluido la repetición!

EDITOR	Sony
GÉNERO	Carreras
PROGRAMA	Demo jugable

G*ran Turismo* está construido sobre el concepto de la variación. Todo puede ser trasteado, retocado y alterado en general. Compra coches, vende coches, pinta tu coche, haz varios exámenes de conducir, etc. Es un mundo de pistones y válvulas. La acción real, sin embargo, tiene lugar en una de las 21 pistas. La maniobrabilidad es lo más real posible. Hay que recalcar este punto. Si buscas un juego de carreras arcade, mira en otro garaje. Esto es la realidad. Siéntate en el portaequipajes y empápate del ambiente. El ruido, los coches, la tensión. Bruuum, allá vas. Madre mía, ya estamos otra vez... Lo que hay en la demo es una carrera cronometrada en la ruta cinco de la fase Clubman. Hay tres coches disponibles para tu deleite, más el modo de repetición.

■ Controles

► para acceder al menú tras la carga

Cruceta	Dirección
⊗	Acelerar
▢	Frenar
△	Marcha atrás
◯	Freno de emergencia
R2	Subir una marcha
L2	Bajar una marcha
L1	Vista trasera
R1	Cambiar perspectiva

El juego es compatible con el Dual Shock

■ Características adicionales

En la versión completa es crucial el éxito en el examen de conducir para avanzar. Éste consiste en una prueba de destreza y velocidad. Sólo pueden presentarse aquellos con «Sobresaliente en ciclismo» y niveles superiores.

■ Información adicional

Quizá te percataras de que en *PSM* 18 le dedicamos una atención especial. Recibió una puntuación de 10/10. Así que pon a punto el tubo de escape y, bueno... alucina por un tubo.



¿Problemas con tu CD?

¡No te preocupes! Estos programas son preproducciones de las versiones definitivas de los juegos. Si se te cuelgan, haz *reset* y cárgalos de nuevo.

Dead Or Alive

■ EDITOR **Sony**

■ GÉNERO ***Beat 'em up* en 3-D**

■ PROGRAMA **Demo jugable**

Está muy bien lo de los comentarios picantes con doble sentido, hasta que llega un juego que no los necesita. Está todo en la pantalla. Dicho llanamente, las señoritas de este juego tienen unos pechos enormes. Dejémoslo así. No. Es inútil. Tenemos que indicar que botan pero que mucho. Hala, ya está dicho. Bueno, ¿de qué va el resto del juego? Es un *beat 'em up* en 3-D con algunos de los personajes más redondos (esta vez no pretendíamos bromear) de PlayStation. Hay un auténtico arsenal de movimientos de «kung fu *made in* Hong Kong» que llenan la acción de cortes, rebanadas y tortazos. Saca a tus oponentes del estadio y siéntate mientras explosionan hacia las alturas entre atómicos rugidos. Muy agradable. El título acabado contiene múltiples escenarios, incluidos obras, playas y demás repertorio de entornos como el de cualquier juego de tortas moderno. Todo ello conforma un título de atiza y patea bastante elegante. En la demo tienes una pelea de Torneo para un jugador y puedes jugar dos asaltos. Y si tienes un elegante y vibrante pad Dual Shock, además de ver los movimientos de los luchadores, puedes sentirlos.

■ Controles

Cruceta **Dirección**

⊗ **o** △ **Puñetazo**

◯ **Patada**

▢ **Presa**

Además hay la tira de combos por descubrir, claro.

■ Características adicionales

Dead or Alive presenta abundantes opciones de lucha. Éstas incluyen torneos, contrarrelojes, supervivencia y, por supuesto, un modo para dos jugadores. También hay un modo de práctica por si quieres asegurarte de hacer un buen papel.

■ Información adicional

Ahora mismo sostienes en tus manos el receptáculo del análisis más autorizado que hay disponible para la especie humana. Salta a la sección PlayTest para obtener toda la información.





Bomberman World



[1] Entra en el mundo de los extraños hombres bombarderos. [2] Si has sido agraciado con un MultiTap, hasta cinco podéis jugar una partida multijugador de calidad superior.

■ EDITOR **Sony**

■ GÉNERO **Juego arcade**

■ PROGRAMA **Demo jugable**

Se impone la locura retro, chaval! *Bomberman* es un juego movido y surrealista. Para consoleros hastiados que creen que la única diversión en una PlayStation implica un montón de polígonos y un paisaje 3-D en tiempo real. Esto es una llamada para que despierten. En este sencillo pero atractivo juego de puzzles debes adoptar el papel de Bomberman. Su principal medio de comunicación es, naturalmente, vía bomba. Tras soltar uno de sus chispeantes regalitos, tiene tres segundos para largarse antes de que estalle. La diversión transcurre en un laberinto en 2-D y la idea es simple: vuela a cualquiera que no seas tú.

La partida para un solo jugador cuenta con un entorno mayor. Destruye a los malos que hay en él para avanzar. El modo para dos jugadores (quizá el más divertido) tiene lugar en una sola pantalla y requiere que vueles a tus colegas en fragmentos de píxel. Como es de suponer, la carcajada está asegurada. En el disco hallarás una partida en el clásico modo *deathmatch* de *Bomberman*. Hasta cinco personas pueden tomar parte con un MultiTap. ¡Eso sí es magia!

■ Controles

Cruceta **Dirección**

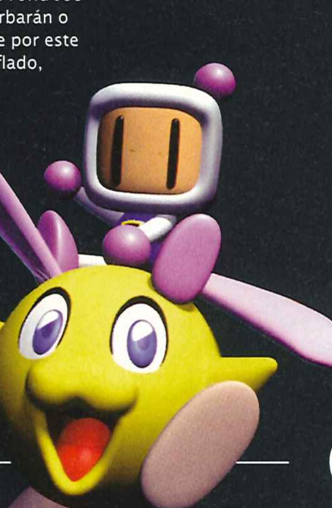
◯ **Dejar bombas**

■ Características adicionales

Los diversos artículos te estorbarán o bien te ayudarán en tu avance por este estrafalario, mejor dicho, chiflado, mundo. El *power-up* de atravesar paredes mola. En cambio, los de invertir los controles y trastear las cosas en general son un asco.

■ Información adicional

Bueno, si *Bomberman* no está analizado en este número, esta revista se autodestruirá en tres segundos.



WCW Nitro



[1] ¿Practicaba *catch* papá Noel? [2] ¿Hombres sudorosos? No son nuestra preferencia...

■ EDITOR	**Proein**
■ GÉNERO	**Simulador de lucha en 3-D**
■ PROGRAMA	**Demo jugable**

Según la tradición, los fans de la lucha, o *catch*, son productos dentudos de la endogamia, con una clara predilección por tatuajes satánicos, banjos y los miembros más cercanos de su familia. No tiene por qué ser así con este título de licra y agarrones. Conviértete en una de las 20 estrellas de la lucha disponibles y da rienda suelta a todas tus fantasías sobre la lona. Con 30 movimientos por cabeza, hay posibilidades mil para aprender combos y emplearlos contra un oponente de la CPU o uno de tus amigos. Como puedes imaginar, la mayoría de la riña acontece en el cuadrilátero, pero también hay la posibilidad de llevar la pelea más allá de las doce cuerdas. El juego está poblado de caras famosas. Sting, el lunático de Rick Flair y el Gigante están ahí. El demente «Macho Man» Randy Savage también está visible, lo cual, a falta de nada mejor, te dará un motivo para reír.

En tu disco hay un asalto de exhibición para un jugador entre Hollywood Hogan y Sting.

■ Controles

Cruceta	**Dirección**
△	**Golpe seco**
□	**Puñetazo**
○	**Acción**
⊗	**Patada**

Combinando estos botones realizarás más movimientos.

■ Características adicionales
De vez en cuando aparecen personajes de bonificación. Suelen ser managers que, furiosos con la actuación de sus protegidos, pueden subir al ring y emprenderla contigo en persona.

■ Información adicional
A veces son sus novias quienes pueden encolerizarse un poco...

Deathtrap Dungeon

■ EDITOR	**Proein**
■ GÉNERO	**Aventura en 3-D**
■ PROGRAMA	**Demo jugable**

Fantasía. ¿Qué es para ti? ¿Telefilmes de dudoso lustre protagonizados por Doug McClure? ¿Convenciones donde la gente se viste como Gandalf y luego se pregunta por qué está sola? Pues deberías desestimar tus prejuicios. *Deathtrap Dungeon*, aun estando programado por el rey barbudo Ian Livingstone, no requiere que actúes, ni desde luego te vistas, como un miembro de la corte del rey Arturo. El juego trata de deambular (a lo *Tomb Raider*) por un mundo en 3-D repleto de mazmorras y, naturalmente, trampas mortales. ¿Tu objetivo? Sobrevivir hasta el final, matar a Melkor, un antiguo dragón rojo, visitar luego al tiránico Barón Sukumvit y reclamar tu recompensa de 10.000 piezas de oro, así como la libertad de la ciudad de Fang. Con 54 tipos diferentes de monstruos, casi 40 niveles y un verdadero caudal de trampas y puzzles, *DD* debería tener entretenidos durante siglos tanto al gran público consolero como a los fans de los gorros puntiagudos. Esa cosilla extraplana que venía plastificada con la revista contiene un nivel de diversión a base de duendes.

■ Controles

Cruceta	**Dirección**
○	**Correr**
⊗	**Atacar**
△	**Saltar**
□	**Acción**

■ Características adicionales
El sistema de combate es difícil de dominar. Además de un constante rebanar con tu espadón, incorpora hechizos. Los minotauros son particularmente complicados. Embisten de forma frenética sin un patrón de ataque fijo. Ándate con ojo.

■ Información adicional
Para todo lo que quieras saber sobre muerte, trampas y mazmorras, examina el análisis definitivo en *PSM* 17. Obtuvo un trinchante 8/10.







[1] Cuidado. Tiene un objeto punzante. [2] Tira de la palanca, ¡si te atreves! [3] No mires abajo.

Klonoa: Door To Phantomile





[1 y 2] **La diversión tiene lugar en 2-D contra un esplendoroso fondo en 3-D.**

■ EDITOR **Sony**

■ GÉNERO **Plataformas**

■ PROGRAMA **Demo jugable**

Plataformas en 2-D, ¿eh? ¿Los abuelos de los juegos o parte vital del entretenimiento digital? *PSM* reivindica esto último. Por suerte, *Klonoa* justifica esta creencia. Aunque la diversión ocurre en 2-D, los fondos están renderizados en tres gloriosas dimensiones. Esto confiere al título una alta sensación de actualidad. La continua empresa de los protagonistas, Klonoa y Huppo, te mantiene encolado a la acción. Desde su primer acto de salvar a la abuela de Klonoa de manos de unos secuestradores a la confrontación final en la que nuestros héroes tratan de evitar que su mundo sea engullido por la oscuridad, Klonoa es un excelente título de la mejor cosecha. Este placer fijado a la portada tiene un nivel de locura saltarina y corredora.

■ Controles

Cruceta **Dirección**

△ ⊗ **Saltar**

□ ○ **Pistola**

■ Características adicionales

Una vez que Huppo ha suprimido e inflado a algún enemigo que pasara por ahí, puedes lanzarlo contra otros malos. O bien Klonoa puede saltar sobre ellos para que sus brincos sean más gigantescos.

■ Información adicional

Ya analizamos *Klonoa* en *PSM* 18. Obtuvo un respetable 7/10.



Colin McRae Rally

■ EDITOR **Proein**

■ GÉNERO **Conducción de rally**

■ PROGRAMA **Demo jugable**

Último tango en París podría haber sido el título perfecto para un musical sobre un par de argentinos visitando la Torre Eiffel. *Colin McRae* podría tratar sobre la dura jornada laboral de un tipo llamado Colin en un establecimiento de comida rápida. La cuestión es que no es así. Lo que sí ofrece *CMR*, como sabrá todo aquel que haya visto la intro, es la fantasía de la conducción de rallies. 48 fases, ocho lugares del mundo, ocho coches (con tracción a dos y a las cuatro ruedas), así como la oportunidad de trastear con los neumáticos y la suspensión, dan al Sr. McRae una gran ventaja en las preferencias de cualquiera. El manejo es exacto y es un auténtico reto mantener tu Subaru Impreza en la carretera. La parte trasera del coche se mueve a izquierda y derecha, y la mitad de tus esfuerzos van dirigidos a intentar evitar que la cosa se nos vaya de las manos (o se salga del camino). Pero bueno, así es un rally. El valioso disco de portada contiene un coche y tres pistas. ¡Sí, tres!

■ Controles

Cruceta	**Dirección**
⊗	**Velocidad**
□	**Freno**
○	**Freno de mano**
△	**Cambiar cámara**
►	**Pausa**

El juego es compatible con el Dual Shock.

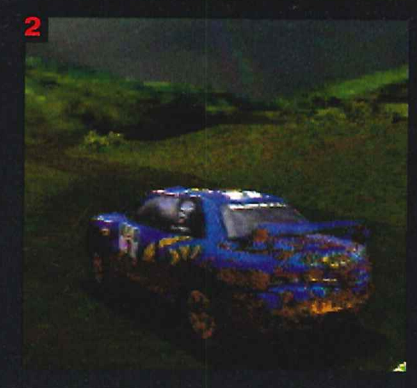
■ Características adicionales

Codemasters ha creado polémica al optar por un formato contrarreloj para este título. Al fin y al cabo, es realista. Si te acercas ni que sea un poco a los tiempos de McRae, puede que tú también estés hecho para una vida de ruedas enfangadas.

■ Información adicional

PSM levanta el capó de Colin McRae y lo revuelve todo en este número.





[1] **Una demo de primera de un juego estupendo.** [2] **Mira cómo se pringa tu coche de barro con el tiempo. Y luego lávalo.**

Wargames



[1] ¿Recuerdas la película? Ah, ¿no?... [2] La demo es en realidad un mini tutorial. No está mal.

EDITOR	Electronic Arts
GÉNERO	Simulador bélico
PROGRAMA	Demo jugable

Krull, *Lady Halcón, Tron*... Los ochenta fueron muy buenos para el cine. Como lo fue *Juegos de guerra*, una peli de 1983 en la que se trataba la piratería informática con un atontolinado Matthew Broderick y el mundo al borde de un apocalipsis nuclear. Este lanzamiento algo tardío parece merecer más que un vistazo retrospectivo. Es un juego arcade de estrategia en 3-D con campañas para un jugador, partidas para dos jugadores enlazados con cable y un interesante modo de competición en una PlayStation. Un avanzado ordenador llamado Respuesta Planificada de Operaciones de Guerra (WOPR) ha iniciado la Tercera Guerra Mundial y se dispone a machacar a la humanidad. Puedes jugar como el monstruo digital o como la resistencia humana, ya que las guerras tienen lugar en 30 mapas de batalla distintos. En el poderoso disco hay una muestra de confrontación entre tus potentes tropas y las del ordenador, pero en la demo sólo tienes 60 segundos de jugabilidad real por partida.

Controles

Cruceta	**Dirección**



⊗	**Fuego principal**
◉	**Fuego secundario**
R1	**Cambio entre vehículos**

Características adicionales
El juego ha suprimido los cursores y las selecciones de múltiples unidades, aunque conserva la idea de controlar todo un ejército. Cada vehículo se conduce por separado, dando al jugador control total sobre todos sus sistemas de armas.

Información adicional
Espera un análisis completo de este tanque de los ochenta con traje de los noventa en el próximo número.

Circuit Breakers

EDITOR	Proein
GÉNERO	Carreras divertidas
PROGRAMA	Vídeo

Éste es el motivo por el que la plantilla de *PSM* está pálida, desnutrida y ha perdido hace poco a sus parejas. Es genial. Obtuvo un 9/10 en *PSM* 19. Mira esta muestra y prepárate a arruinar tu vida.



[1] Sólo una muestra en vídeo de uno de nuestros juegos favoritos. [2] El mes que viene será jugable.

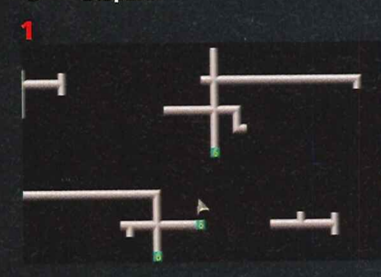
Gravitation

EDITOR	No comercial (Yaroze)
GÉNERO	Carreras
PROGRAMA	Demo jugable

Loco juego de carreras para uno o dos jugadores en el que se vuela, se flota y se dispara. Cruza las puertas numeradas lo más rápido posible. Está en un sencillo 2-D, pero la acción te atrapará igual. ¡Estilo retro!

Controles

⊗	**Volar**
◉	**Disparar**



No parece gran cosa, ¿verdad? Bueno, así son las cosas, de momento, con la Yaroze.

Net Yaroze

EDITOR	No comercial (Yaroze)
GÉNERO	Información
PROGRAMA	Vídeo

Si suspiras por crear tus propios juegos, búscate un colega empollón que sepa inglés y echa un vistazo a esto. Podría ser el catalizador de tu futuro como grande del videojuego.



¡NÚMERO 15 YA A LA VENTA!

PlayStation Power

Más de 200 juegos analizados cada mes

SQUARE Y PARASITE EVE



Conoce de cerca el terrorífico juego que ha despertado más expectación en la historia de la compañía

ANÁLISIS

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98
DEAD OR ALIVE • HEART OF DARKNESS
EVERYBODY'S GOLF • BREATH OF FIRE III
DARK OMEN • BOMBERMAN WORLD
COLIN MCRAE RALLY • WRECKIN' CREW
DEADBALL ZONE • MR DOMINO • VIPER
BLAST RADIUS • VIGILANTE 8 • TOMBI
V-BALL • SUPERCROSS '98 JEREMY MCGRATH

CARTAS

FORUM PLAY

POWER TRUCOS

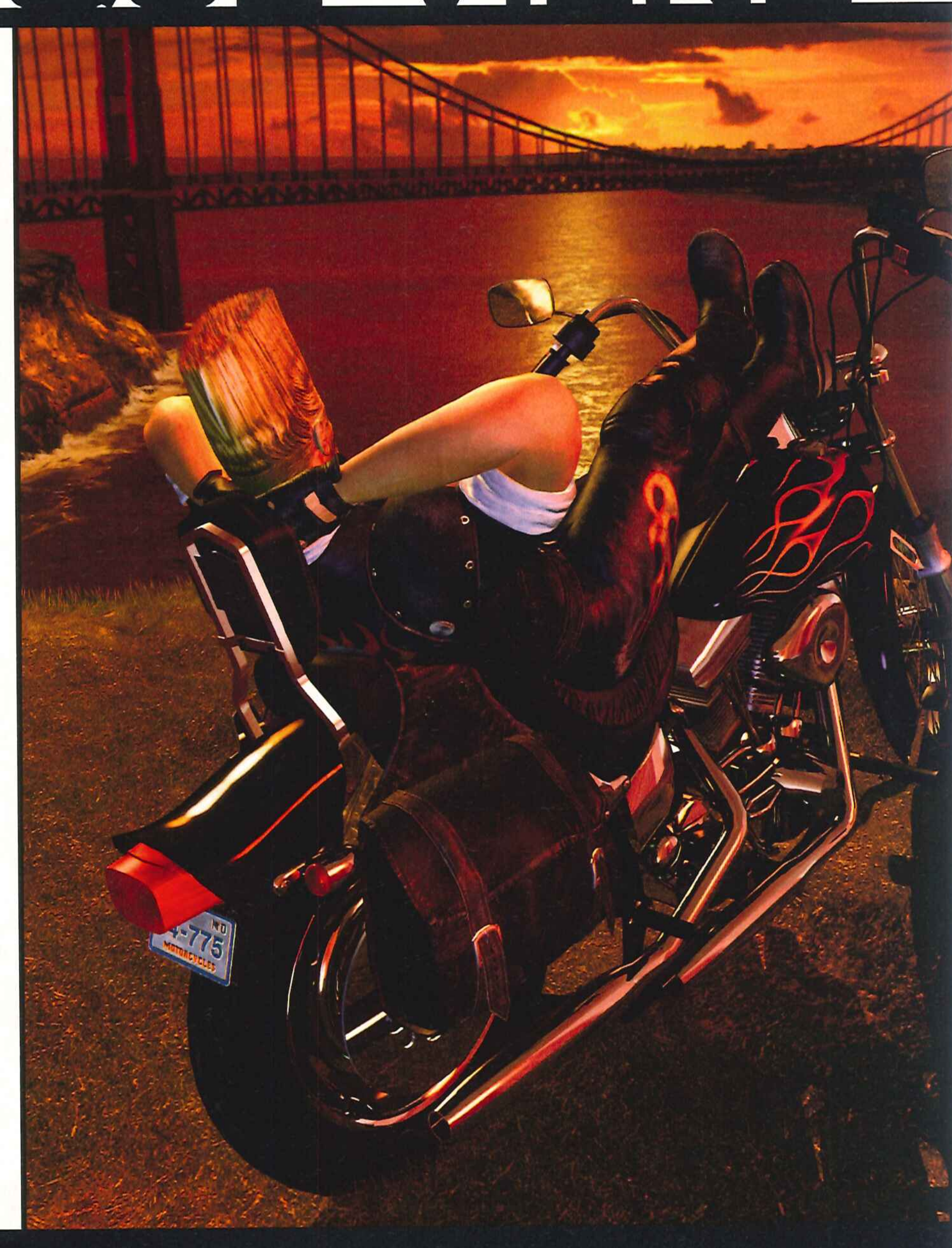
- GEX ENTER THE GECKO
- THEME HOSPITAL
- SOUL BLADE
- TEKKEN 2





EL MES QUE VIENE

TEKKEN 3



Todo listo para el Tercer Torneo. Prepárate para un análisis a fondo del «dios de la lucha»...

BREATH OF FIRE III

Unicornios encantados con el rock, dragones encarnados en hombres... ¿Qué tiene esto que ver con el próximo milenio?

ABE'S EXODDUS

Tras la odisea llegó el éxodo. Te explicamos el génesis del cantar de los cantares.

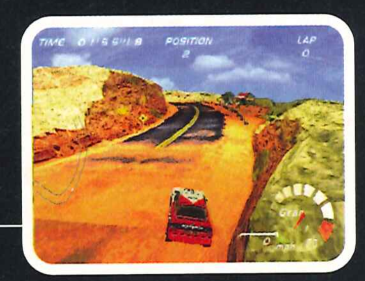
ADEMÁS...

Análisis de *Tommi Mäkinen, Batman & Robin, Viper, N2O, Wargames, Blast Radius* y muchos otros.

EN EL CD **10 demos exclusivas**



- *Blast Radius* – jugable
- *Tommi Mäkinen Rally* – jugable
- *Circuit Breakers* – jugable
- *Total Drivin'* – jugable
- *Theme Hospital* – jugable
- *Treasures Of The Deep* – jugable
- *Yaroze* – jugable
- *Enlightenment* – vídeo de Sony
- *Spice World* – preview
- *Ghost In The Shell* – preview






Edición Oficial Española
PlayStation
Magazine


Edición Oficial Española
PlayStation
Magazine

¡¡No le des más vueltas!!

¡¡¡Ahora o Nunca!!! por sólo 3.990 pts.



Orense, 34-9°
28020 Madrid
Tel: 5562802
Fax: 5562835

PlayStation